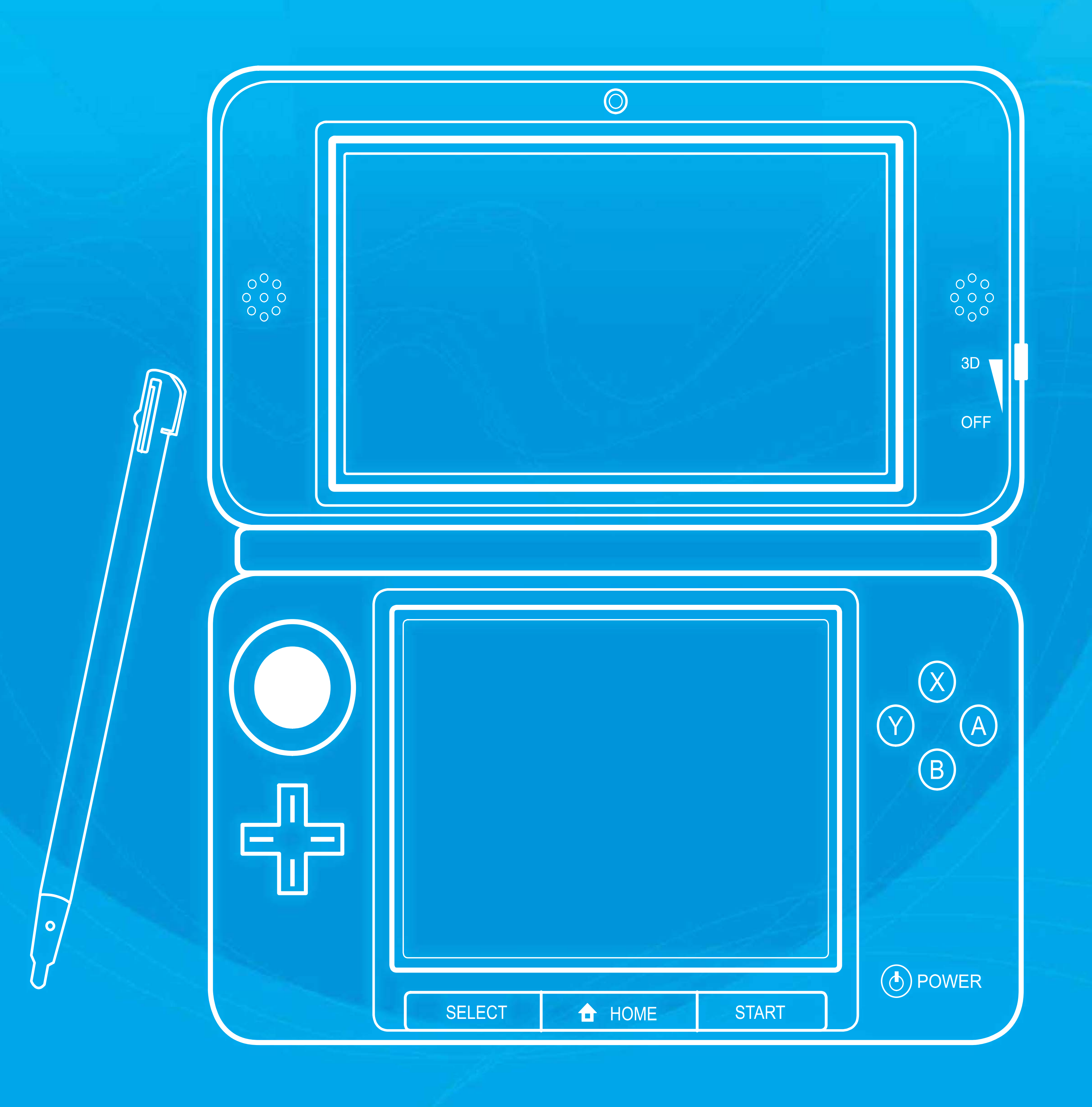
3DS

VOL.6

专辑

3DS SPECIAL



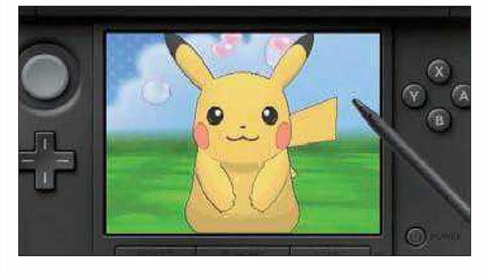
DVD光盘内容介绍



3DS游戏集锦

海贼王 无尽世界 红
再见 海腹川背
数码宝贝世界 复原 解码
美食的俘虏 暴饮暴食大作战
野兽传奇 最强激突斗技场
新·世界树迷宫 千年少女
逆转裁判5
怪物猎人4
塞尔达传说 众神的三角力量2
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
耀西岛新作（暂名）
索尼克 失落世界
家乡物语
妖怪手表
纸盒战机W 超改装
邂逅Mii广场
虫奉行
幻想生活 连结
口袋妖怪 X·Y
智龙迷城Z
英雄银行
重装机兵4 月光歌姬
魔笛 初始的迷宫 创世
热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲
战斗中 传说之忍与生存战斗
海贼王 冒险黎明
心跳！光之美少女 换装生活
超级索尼子育成计划
机灵粉碎者
初音未来 未来计划2















特别收录 《再见 海腹川背》操作技巧教学视频









CONTENTS

地址：http://zj.ucg.cn/

密码：HD852D4

版权信息

主编：马俊

责任编辑：马俊

出版单位：开明文教音像出版社

印刷：深圳市雅图印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开　212毫米×278毫米

版次：2013年9月第一版

印次：2013年9月第一次印刷

印张：14

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2013年9月

定价：35元

ISBN 978-7-88103-211-5

大时代

这是一个最美好的时代，古往今来从不曾有过这么多的人们在玩儿着电子游戏（如果《欢乐斗地主》或《德克萨斯扑克》之类也算在电子游戏范畴）。

这是一个最糟糕的时代，所谓的传统游戏市场正不断被蚕食萎缩，连素来商业嗅觉灵敏的任天堂也深陷经营业绩的泥潭难以自拔。

这是一个智慧的时代，手机游戏对于智能手机的迅速普及居功至伟，高达83%的智能手机用户接触过手机游戏。

这也是一个愚昧的时代，曾几何时号称史上硬件性能最强的某款携带游戏主机，未来将沦为搭载可视屏幕的游戏手柄以苟延求存。

这是一个信仰的时代，几乎所有的人都毫不怀疑智能手机/平板电脑必将承载人类未来的电子娱乐体验。

这同样是一个怀疑的时代，几乎同样多的人们在质疑传统游戏主机（尤其是携带主机）今后的存在价值。

这是一个光明与黑暗交错的大时代，崛起和沉沦的事迹此起彼伏。对于很多人来说当下乃是希望的春天，而对另外的一些人来说不辄为失望的冬天。

我们似乎都在倾力拥抱一个充满着憧憬和梦想的大时代，而这一切几乎超乎了过去所有人想象的轨迹，哪怕睿智如史蒂夫·乔布斯……



一、思维颠覆的时代

吾也少时，曾有位女性师长从浙江温州旅游归来时以较低价格购得一双流行款皮靴，一时颇为自得。某日出门时突遭暴雨，该皮靴居然立时分崩瓦解，惹得在场人士哗然惊奇，经过检析方知居然为牛皮纸材质，自此“皮鞋须皮革制、纸皮鞋乃无良奸商所为”的概念在脑海中根深蒂固。

日前某损友自海外归来，聚会中其人施施然行来向众人炫耀足下的一双潮流运动鞋，获悉该鞋系采用杜邦最新研发的高密度Tyvek纸纤维材质，不但其防水抗撕裂性能稍胜一般真皮一筹，且穿着轻便舒适，售价更具有相当强的市场竞争力。孤陋寡闻如在下者一时深为惊诧，自小以来形成的思维概念居然早已过时，纸鞋子竟成了流行时髦货。

无独有偶，平素在公司里与笔者经常交流游戏心得的某青年同事近日跟风换了全新的三星5.5英寸超大屏幕手机，看着他津津有味地用该手机玩着《我叫MT Online》，不禁好奇地询问道：“你拿着这样一块板砖打电话还不是会很累？”

该先生不以为然地回道：“我本来就不是为了打电话而换手机的！况且现在有多少买智能手机的人是冲着电话功能去的呢？”一时竟无语回应之。

所谓“常识”，由英文Common Sense进行字面解释就是与生俱来而无须特别学习的而得的思维能力、判断力，或众人普遍接受并无须解释或论证的意见观念。引申含义即为普通社会上一



个智力正常人应具备的普遍知识。然而随着时代的不断日新月异，所谓的常识会随时被颠覆和更新。例如在唐宋时人们公认的最速代步工具无疑是马车，如果在当下，除了来自古代的穿越人士以外相信绝对没有智力健全者会这么认为的。常识并非永远颠扑不破，然而处在当前这样一个科技飞跃的大时代，常识的更新速度已经远远超出了以往，足以影响到人们的生活，乃至企业的经营发展。即便在五年之前，绝大多数人（包括本人）或许都无法相信自己日常耗在智能手机上游戏娱乐的时间会超过使用传统主机（包括便携主机），更没有预想到传统游戏产业的市场趋势正在发生如此猛烈的动荡。

最近再次重读了一遍中文版的井上理著《任天堂快乐创意方程式》，掩卷之余不禁陷入了深思。这本出版于2009年秋的著作对于任天堂在NDS全盛时期的成功哲学进行了相当中肯理性的诠释，是时该社在游戏业界纵横披靡的豪情历历在目，较之今时的困顿停滞给人恍如隔世之感。任天堂对于智能手机的APP商业模式并非毫无危机感，对于市场环境的变化亦有着充分的理解，早在数年前就大兴土木扩容办公环境并彻底改组了开发团队结构，然而3DS和Wii U首发阶段的第一方软件漫长空窗期依然令人触目惊心。究其根源在于市场的变化远远超出了任天堂经营层的预估，正所谓谋事在人，而成事在天。任天堂目前正处在自1996年以来最低潮的时期，除了盈利模式遭遇重创后的财务恶化，更令人担忧的还是该社创造活力的极端衰颓。任天堂已经持续六年之久没有研发出能够大卖的原创作品，目前只能依靠手中有限的几张王牌维系市场版图，捉襟见肘之态暴露无遗，品牌露出度过高无形中同样会极大影响到其含金量。

> “苹果APP商店的应用游戏，就像业余棒球手的挥棒练习，即便经历无数次失败也无关大局，终究会命中本垒。而任天堂和索尼之间的专业级别对抗，往往一杆之失便足以决定成败。”
>
> ——井上理

智能手机已经成为了人们生活必需品，具备了通讯、游戏、听音乐、拍照等丰富的娱乐功能。非常具有讽刺意味的是，如今智能手机在人类生活中所扮演的角色和功能，居然和10年前时任SCE总裁久多良木健赋予PSP“21世纪的WALKMAN”的期许如出一辙，然而两者间的荣辱命运却截然相反，连彻底破碎了索尼之梦的NDS最终也不得不仰智能手机之后尘，其中得失实在值得回味反思。

久多良木健对于未来携带数码娱乐设备有着非常清晰的见解，认为多功能化将是大势所趋。而在其选择发表PSP的时间节点，无疑又是最有利于索尼推进市场战略的上升期。当时PS2主机在传统游戏市场已经占据了绝对支配权，号令天下莫敢不从，而索尼旗下诸如音乐、电影等庞大的企业资源，亦成为推动其打造数码多媒体的有力武器。从市场定位方面，索尼品牌当时还处于市场高端位置，同样有助于其推出商品的定价空间。与之相比，任天堂在战略资源上几乎毫无优势可言。当时任天堂在家用主机领域的接连挫败令其在业界支配力一落千丈，除了游戏软件以外，几乎没有任何数码娱乐资源。更从其立足游戏开发的企业发展宗旨角度，长期对于打造多媒体设备抱有抵触情绪，任天堂深恐旁骛过多会影响消费者对于游戏的专注力，因此始终秉持研发纯粹游戏主机的设计思维。

当久多良木健手持着一枚UMD光盘在E3发布会现场向公众发布PSP主机的那一刻，确实吸引了全世界大多数人的眼球。无论硬件性能、外形设计乃至久多良木氏为之描绘的美好未来前景，都足以让人为之心跳，这款商品刚诞生便立即成为全球各大时尚媒体竞相追捧的宠儿，然而这一切的繁荣却并未能持续太久。久多良木健主持设计了PSP这样一款堪称划时代的梦幻主机，但却又由于其人根深蒂固的硬件至上主义和拙劣的社交关系彻底摧毁了未来。由于一直以来在家用主机领域乎摧枯拉朽式的压倒性优势，久多良木氏对于任天堂在携带主机领域的深厚底力缺乏足够认识，坚信凭借PSP将取得速胜。某SCEJ退职高管在2011年曾经透露：久多良木健一直以来对于任天堂本社的软件开发力垂涎三尺，他推出PSP的根本目的在于彻底摧毁任天堂的财务体系并迫使山内家族签订城下之盟，从而将其软件品牌及开发团队纳入SCE体系。索尼将绝大部分预算投入了PSP硬件的设计和营销，而对于专用软件的开发却毫不上心，直到该主机生命周期的尾声亦没有开发出一款足以展现硬件特性的第一方畅销软件。索尼集团内部激烈的派系争斗也导致其规模可观的数码资源始终无法成为PSP成长的助推剂，而UMD这个封闭的媒体格式标准无疑是最大的败笔。当兴奋狂热的人们最终发现在这样一款设计理念超前的主机上并未能得到期待的崭新娱乐体验，便逐渐将其束之高阁。PSP曾经是一款占尽天时、地利、人和的天之骄子，几乎具备了所有成功的要素，但最终却成为了不名誉的失败者。

NDS并不是一款深谋远虑的硬件产品，很大原因在于对抗索尼PSP的仓促变招，任天堂最初对其市场前景也并未过于乐观，岩田聪曾期许该主机在日本本土最终能够售出700万台，然而最终数字却达到了整整五倍，NDS在2012年度更成功超越PS2成为至今为止销量最高的传统游戏主机。作为传统携带游戏产业的缔造者，任天堂软件研发的深厚底蕴成为了最终扭转乾坤的动力源。任天堂通过周密的市场调查发现电子游戏的传统消费层已经达到了饱和，必须采取手段吸引全新顾客层才能重新扩大市场，该社同时还通过一些轻游戏的流行清楚看到了玩家闲余时间日益碎片化的趋势。《成人的脑力锻炼》和《任天狗》等全新形态轻度游戏的推出迅速引爆了市场，更进一步推动了传统游戏品牌的全面复苏。PSP的硬件主设计师茶谷公之在竞争初期就曾断言：“NDS由于硬件性能存在局限性，未来很可能会缺乏推动持续竞争的马力……”硬件架构的制约确实极大局限了NDS的成功，很多在NDS中后期发售的大作都因为性能制约而不得不削足适履，最终品质受到了影响。更有甚者，Capcom原计划在NDS平台发售的携带版《怪物猎人》最终因机能问题不得不转移至PSP推出，竟意外成长为全新的国民级超大作，而PSP在日本本土几乎借此败局复活。为了应对来自智能手机领域的挑战，任天堂曾经推出了改良版主机NDSi，积极开拓游戏以外的数码娱乐功能，但是也因为硬件性能先天不足的缘故远未达到初衷。

2013年6月，只有300多名员工的GungHo社凭借一款在智能手机平台大获成功的卡牌网络游戏《智龙迷城》（《Puzzle & Dragons》）短短一年内股价飙涨了足足60倍，其市值一度超越了任天堂。对于这样一个历史性的超越，社长森下一喜却冷静地表示“最近很多人在大肆渲染我们已经超越任天堂这件事，实际上并非如此。从创造精神的角度来看，任天堂是一家非常出色的公司，作为用户我很喜欢他们。”

NDS虽然并不是世界上第一款应用触摸屏幕的携带娱乐设备，但却是真正意义上展现触摸体验乐趣的梦幻主机，任天堂突破性的直感操作方式彻底打破了普通大众对于游戏操作的隔膜，更为游戏设计打开了广阔的想象空间。NDS的空前成功无疑为苹果在设计iPhone手机时提供了极佳的参考，触摸屏的应用无疑为过去阻碍手机游戏发展的最大痼症——操作手感恶劣提供了最有效的解决方案。而任天堂的巨大成功也给予了广大APP游戏开发者提供了极具商业价值的开发经验；画面和音效并非一款游戏取得成功的最重要因素，简单上手和丰富内涵才是真正的关键所在。《愤怒的小鸟》、《糖果粉碎传奇》乃至《智龙迷城》，至今为止在智能手机上大红大紫的畅销佳作几乎都充分体现了任天堂对于携带游戏“短、小、轻、薄”的诠释，其中《智龙迷城》最初由4名开发人员在短短六个半月时间内完成，游戏容量亦不过区区数十MB。

智能手机成功根源在于软硬件应用和消费模式的全方位突破。苹果在设计iPhone手机时充分考量了传统手机以及携带游戏设备等在硬件设计理念上的得失，大胆为手机搭载了高性能GPU图形处理器和海量内存，同时还提供了简便高效的iOS操作系统，使得手机足以处理相对复杂的游戏画面。随着技术的日新月异，频繁进行硬件升级的智能手机综合性能甚至已经凌驾于现时主流的携带游戏主机。真正对传统游戏市场造成沉重打击的还是乔布斯推行的APP Store流通模式，这个



全新的流通模式不但赋予了广大开发者自由创造和销售空间，数字化下载应用极大提高了商品流通的效率，同时还有效解决了积压和断货等传统流通模式的弊端。如果说过去的携带游戏主机是由硬件厂商一手主导的商业平台，而智能手机则成为了广大开发者自由创作的舞台，理所当然地受到了一致追捧。即便睿智如乔布斯，也未能预料到电子游戏对于智能手机普及的巨大作用。根据应用市场调研公司App Annie发布的最新调查数据显示：iOS和Android两大平台在2013上半年度的数字销售服务中游戏相关收入占据了73%，而之前更有报告宣称有84%的智能手机用户下载过游戏软件。今年3～6月，苹果APP Store商店中排名前五位的付费应用下载中，《智龙迷城》等游戏占据了四席之多。

3G网络应用技术的全面应用也是智能手机取得爆发性普及的根本原因，3G技术使得音像数据的无线高速传输成为了现实，智能手机因此具备了前所未有的应用功能。而全面网络化的智能手机平台，也因此诞生了许多新形态的游戏创意，《智龙迷城》便是其中的代表作。3G技术的应用，已经使得智能手机与人类现实生活实现了无缝链接，而资讯的传播速度更因此达到了前所未有的高度。或许很多资深玩家无法理解：微信平台推出的一款上世纪70年代Game & Watch图像级别的《打飞机》游戏居然在短短数日内有几百万人参与了积分排名挑战，完全归功于网络平台的讯息传播能力。iPhone 3G的推出是智能手机和传统携带主机竞争成败的转折点，两者由先前的拮抗之势转而胜负完全明朗化，3G技术的充分应用使得智能手机的商品魅力得到本质飞跃，而携带主机则顿时相形见拙。NDS等携带主机的网络技术早已落伍，而Capcom社《怪物猎人 携带版》的异军突起很大程度归功于联网对战功能的搭载，足以见得网络服务对于携带游戏的重要价值。

蓦然回首，任天堂忽然发现在APP平台上涌现出一大堆模仿《任天狗》和《成人的脑力锻炼》的轻度游戏，曾经努力开拓出的一片蓝色海洋转眼成为泡影。从2009年开始，任天堂的商品不再是欧美青少年选择圣诞节礼物的首选，取而代之的是苹果的iOS系列商品。面对难以掌控的急邃的市场变化，不得不冒险踏上了一条原本并不情愿涉足的逆路。

二、逆路难行：



“包括硬件在内，任天堂是日本惟一有创造精神的游戏公司。现在业绩虽然严峻，但就像当初N64那样，有着充分创造出革新事物的潜在能力。”

——森下一喜

从N64和NGC两代家用主机接连惨败得到的教训，任天堂清醒认识到刻意追逐硬件性能并非制胜王道，而创新突破才是惟一的出路。Wii和NDS的成功完美诠释了任天堂独创哲学的精髓，然而智能手机/平板电脑的横空出世彻底改变了传统掌机市场的生态环境，曾经独擅的轻度游戏不再是任天堂的禁脔，该社不得不改变经营理念全力争取核心玩家的支持。为了确保万全，任天堂花费了重大代价拉拢Capcom，从而获得了国民级超大作掌机版《怪物猎人》的平台独占权，此举对于竞争对手索尼而言无异釜底抽薪。事实上任天堂对于市场格局的洞察力确实远胜于他社，从3DS版《任天狗》和《川岛隆太的脑力鬼训练》的销售实绩足以证明该社及时调整市场战略的果断性。而《怪物猎人》的移籍，恰好也成为了3DS得以败局复活的战略转折点。



3DS的市场定位注定其保守中庸的商品本质。任天堂希望能够尽力拉拢核心玩家层以确保市场基本盘，而核心玩家层的主要特征便是过度眷恋知名度较高的传统游戏品牌，对标新立异的创意设计缺乏足够的敏感度。从至今为止3DS大卖的游戏不难看出，清一色均为传统游戏的复刻版或续作，以至于任天堂不惜重金全力制作的《新・光之神话》销量还不到《塞尔达传说 时之笛 3D》的一半，客户层的严重固化打击了中小型开发商的参入积极性。对于许多资深玩家来说，3DS或许是一款充满怀旧氛围的良心主机，但是对于更多的边缘消费层而言，目前的软件阵容严重缺乏新鲜感。甚至从严格意义上来说，3DS的游戏软件已经背离了任天堂过去一直提倡的“短、小、轻、薄”，诸如《塞尔达传说 时之笛 3D》、《真・女神转生Ⅳ》等重度游戏从品质而论均属上上之选，然则在便携性角度而论显然并不合格。至少在挤电铁通勤路上，在手机上无脑的《切西瓜》或《找你妹》要比操作高难度的《大金刚王国 回归 3D》更为适合。3DS软硬件销售的不如预期，从表面上来看或许是源自于智能手机游戏的冲击，实际上缺乏创意的优质软件才是真正的因素，《立体动物之森》在全球市场的火爆充分证明了一款迎合当前消费者口味的游戏之商业价值所在。《立体动物之森》一款千万级的大作居然缺乏必要的后续付费模式，除了体现了任天堂的“良心”以外，更凸显出该社对于全新游戏消费模式还缺乏足够的经验和信心。手游平台巨头Gree年初推出的一款恶意克隆《动物之森》的免费游戏仅仅四个月间便获得超过28亿日元的道具贩卖收益，此番景况实在让人唏嘘感慨。



3DS相对于前代主机而言实现了跨越式的硬件升级，硬件进化的代价便是开发成本和周期的同步提升，尤其后者对于处于两线作战的任天堂的影响尤其严重，开发的迟滞对于3DS乃至Wii U的初期普及都带来了预想以外的负面影响。任天堂正经历着自SFC跨越到N64以来的第二次技术升级带来的严重阵痛，在图形技术上耗费的过多精力也影响了创新思维的充分发挥。任天堂曾经希望提高硬件销售的利润率来抵消软件开发成本高涨带来的经营压力，然而最终迫于严峻的市场状况，不得不将3DS售价调整到了合理的位置。软件开发门槛的提高，不但破坏了任天堂的财务体系，同样也降低了第三方的参入热情。NDS时代，Square Enix在掌机业务上的收益足以抵消其家用主机和街机的不振，然而即便3DS《DQⅦ》如期大卖也无法改变其2012财年巨亏的现实。相比起为传统掌机开发软件的不确定性，第三方厂商更愿意将经营重心投入到用户层更为广泛且开发风险低的智能手机平台。虽然《智龙迷城》属于十年一遇的商业奇迹，但是其惊人的吸金效应依然为纷至沓来的后来者们提供了示范作用。

从《星之海洋》到《龙战士》，曾经的传统游戏巨头对于手游这个全新的吸金市场垂涎之余，目前尚保持着一份谨慎的参与态度，仅仅尝试将旗下二、三线品牌进行投入，不过这对于任天堂和索尼等传统硬件厂商来说已经是足够引起警惕的危险苗头了。所幸对于绝大多数新规手游玩家来说，SE或Capcom等金字招牌并没有多大商业加成效果，这些矜持惯的老铺尚羞于与一干“散兵游勇”同列，因此目前全球销量达到3300万台的3DS依然还是诸如《MH》和《DQ》等战略级主力游戏的首选。SE曾经试图把传统掌机的软件定价模式转移到手机平台，事实上习惯了免

费和廉价午餐的广大手游用户群对此并不买账，销售状况远低于预期。

3DS发售至今已将近三载，虽然软硬件销量远逊色于前代NDS，然而正处在经营困境中的任天堂并非毫无建树。从第一方作品的销售轨迹可以看出，任天堂的品牌号召力依然坚挺，大作发售后对于硬件的牵引效果非常明显，今年三月末以来在欧美地区的一连串软件攻势使得3DS的销售稳步回升，成为了上半年度惟一一款保持同比增长的传统游戏主机。随着下半年《口袋妖怪 X・Y》等超大作的陆续投入市场，其经营业绩有望进一步改善。

任天堂探索全新销售模式的努力也取得了一些预想以上的成果。《立体动物之森》在日本的持续超热卖已然稳固了该系列成为国民级殿堂大作的地位，目前该款游戏在国内累计销量已经突破440万套，其中数字下载版超过了85万套，数字版的比例远远超出了任天堂的预期。成为任天堂本社首款搭载收费DLC系统的《火焰之纹章 觉醒》也取得了出人意料的成功，该软件在本土累计销量约50万套，而付费下载量达到120万次，金额高达3.2亿日元（截至2012年8月末统计）。该款游戏于今年2月在美国发行后，首月销量即达到18万套，其中数字下载版超过了三分之一。若非NOA对市场需求严重估计不足而出现大面积缺货的异常状况，其首发成绩肯定会更加出色。今年6月18日，任天堂对3DS日版的Mii广场进行了大幅更新，增加了4款打包价为1500日元的迷你邂逅通信游戏，该优惠包在一周间即实现累计下载23万次、销售额约4亿日元。而截至到8月15日，任天堂已经从这次内容服务中获得高达11.3亿日元的销售收入，大约十分之一的3DS用户进行了付费更新。4款迷你游戏由任天堂委托Spike Chunsoft等四家知名第三方厂商开发，这次成功的尝试也有助于强化软硬件厂商之间的业务提携。

任天堂目前第一方软件的发行节奏已经步入正轨，每月均有至少一款3DS游戏面世，不过Wii U当前的苦境让人担忧该社在未来的一个财年是否还能有足够的余力去满足市场需求，况且手里持有的王牌也几乎倾囊而出，到底还有多少隐牌可打呢？

岩田聪对此却保持着异乎寻常的乐观：“下一个财年任天堂会重新回到原先的盈利水准，3DS和Wii U将有更多的惊喜带给用户。”

三、最后的探戈

对于移动游戏产业而言，2013年无疑是里程碑式的纪元之年，智能手机游戏在今年第一季度出现了井喷式的增长，销售额完全超越了由任天堂3DS和索尼PSV掌控的传统携带游戏市场。根据应用市场调研公司App Annie最新发布的调查报告显示：第二季度App Store和Google Play Store的游戏应用销售额达到了传统掌机的4倍以上。另据统计显示游戏应用占据了智能手机付费下载量的44%，收入占比更高达73%，成为了推动数字化销售业务的最有力引擎。有鉴于游戏业务的重要市场价值，苹果公司宣布在最新版iOS7系统中添加实体按键固件。移动处理器的硬件性能在今年呈现井喷之势，NVDIA于7月24日发布的代号为Logan的次世代Tegra移动处理器，其性能指标达到了PS3用GPU 芯片RSX的1.6倍以上，而功耗则仅为iPad 4的三分之一。虽然N社素来有夸大宣传的传统，但是预定明天夏季推出的该款芯片依然被视为下一代移动处理器的性能标杆。

如果简单解读App Annie发布的市场报告，或许我们很容易得出传统携带游戏市场正在迅速崩溃的假象。事实上由于任天堂在2013财年第一季（2013年4～6月）接连推出多款重磅游戏的推动下，3DS在欧美地区的软硬件销售都出现了明显的增长迹象，其中北美地区软件销售同比猛增155%，而欧洲地域也增长了127%。只不过智能手机游戏领域的增长更为迅猛，以至于完全掩盖了任天堂苦心经营的成果。智能手机游戏销售额猛增的现象并不代表着该市场正处在良性成长的环境，事实上当前手游市场一强皆弱的寡占趋势较之传统游戏领域有过之而无不及，据统计今天上半年度位居前十位的移动游戏的销售额足足占据了该类应用约67%市场份额，其中光《智龙迷城》的销售额便高达7.63亿美元，而《糖果粉碎传奇》和《神庙逃亡》的收入同样也分别突破亿元大关。



智能手游市场正生动演绎着一幕幕从天堂到地狱的人生活剧，在《智龙迷城》神话的背后，每天有成百上千的失败者饮恨离场，又有同样数量怀揣淘金梦的后来者纷至沓来。竞争的日益激化使得这片原本被中小开发者视为乐土的新兴市场越来越凶险，鱼龙混杂的结果又使得商品宣传成本直线飙升。除了极少数站立在金字塔顶端的胜利者，很多实力开发商今年以来的业务都出现了停滞或衰退。美国Facebook平台最大的手游开发商ZYNGA年初再次进行大规模裁员以节省预算开支。曾经放言找到了彻底打垮任天堂方法的日本著名手游平台运营商Gree上半年业绩仅相当于去年同期的47%，被迫裁员并关闭了大量营收恶化的手游项目。而从积极参入手游领域的Konami等数家日本传统大厂的财报可以看到，其手游业务的高速增长期已然终结，大多呈现出停滞不前的状态。毕竟消费者的眼界也越来越高了，像过去那样利用16位主机时代的开发素材拼凑糊弄的快钱时代已成过去式。



作为众多传统携带游戏爱好者中的一员，本人更加关注任天堂未来的动向。智能手游确实无疑地对传统掌机市场造成了严重冲击，任天堂社长岩田聪深知掌机作为功能相对单一的商品，并不能单纯依靠硬件升级来对抗竞争，只有努力开发出其他平台无法实现的有趣软件才能取得生存权。根据任天堂市场战略的轨迹大致可以推测在下一个财务年度，该社会发布新一版本的3DS改良款以再度刺激市场消费，我们或许可以从中隐约窥测到该社未来真正的次世代携带主机若干设计概念的蛛丝马迹。在貌似大牌出尽的下一财年，任天堂又会给消费者带来怎样的惊喜呢？或许应该轮到一些原创新作粉墨亮相的时刻了。从《塞尔达传说 众神的三角力量2》展示的视频足以看出，任天堂本社对于裸眼3D技术的运用已经达到了如臂使指的娴熟程度，非常期待能够有更多让玩家耳目一新的体验。

彻底的变革是任天堂乃至传统携带游戏市场惟一的出路，虽然前途坎坷艰辛，机遇永远和危险并存着。正如智能手机固然影响了掌机市场的发展，但是Twitter和Facebook同样又成为了传播任天堂游戏资讯的最佳工具那样。如果继续固步自封，或许下一代任天堂掌机会不行成为这家老铺在硬件领域最后的探戈。

或许，无论胜者抑或败者终有一天都会成为历史中的尘埃，区别在于有的一直被铭记着，有的则早被彻底遗忘或者从来不被在意……

文 胧月



动作·横版过关

ACT

热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲

热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲

Arc System Works	2013年8月8日	日版	1～4人
4649日元	对应下载分享	推荐玩家年龄：12岁以上	

“《热血》系列”是很多玩家FC时代的回忆，本作是其中横版过关“《热血高校》系列”的续作，国夫君与昔日的竞争对手同仇敌忾，对抗觊觎东京高校的新兴恶势力关东狮子联合，丰富的必杀技和支线任务令这样一款简单的横版ACT乐趣横生，本篇“上手指南”尽管篇幅不长，但基本涵盖了游戏的所有实用要素。

系统解析

基本操作

操作	功能
滑杆 / 十字键	角色移动，朝面对的方向快点两次可跑步
A	拳头攻击 / 靠近倒地的敌人或道具时，将对方举起并攻击
B	脚踢攻击 / 举起敌人或道具时，将对方投掷出去
Y	跳跃
跑动中 A	冲拳
L	更换画面角度
R	缩放画面
靠近硬直的敌人	擒拿
SELECT/START	暂停并调出菜单
菜单状态下十字键	左右切换菜单项目
菜单状态下十字键	移动光标位置

菜单

从左到右依次为：地图、道具、角色状态、打工任务、设置、存档。

地图

包括池袋（いけぶくろ）、新宿（しんじゅく）、横滨（よこはま）、上野（うえの）、涩谷（しぶや）、浅草（あさくさ）、秋叶原（あきはばら）、品川（しながわ）和香港（ホンコン）。

道具

从左到右依次为消耗品、换钱道具和贵重品。消耗品可在商店中购买，除了回复体力、气力和复活同伴的外，另有提升角色基本状态的一次性强化道具。可让角色习得必杀技的卷轴也在此列。换金道具大部分都是打倒高校学生获得的徽章或纹章，打倒关东狮子联合的杂兵和BOSS也有机会刷出一些稀有掉落物，同样可以卖钱。

角色状态

显示角色的各项数值，上下移动光标并按A键可为角色更换装备，按Y键则可查看角色拥有的必杀技。必杀技可自行设置ON或OFF，当两个必杀技指令相同时，系统默认以强力的覆盖较弱的，如果玩家因个人喜好想使用较弱的必杀技，可以手动将同指令的强力必杀技设为OFF状态。

打工任务

本作的支线任务，在池袋商店街的TRY WORK设施中领取，同时能够领取的任务最多只有3个，再多领取任务时，系统会自动放弃之前领取的任务。

设置

分为两排，左侧依次设置音乐、效果音、语音和难度，右侧设置键位。本作难度分为简单（やさしい）、普通（ふつう）、难（むずい）和超难（げきむず）。

流程攻略

地点：いけぶくろ

首先在热血高校前发生剧情。

↓

前往住宅区的空地，与わたる交战。
地面上有足球和棒球棒，足球可以用脚踢来攻击对方。

↓

前往车站（驿前）区域，与さかた以及3个喽啰交战。
玩家可先攒钱去书店购买必杀技まつはきつく，对付杂兵非常方便。

↓

看完热血高校的剧情后，就可以在求人案内所打工了。

地点：しんじゅく

前往歌舞伎町，遇到りき和他的女朋友。

地点：いけぶくろ

前往住宅区的空地，在りき的帮助下与ぎんじし、さかた、わたる交战。

↓

触发剧情。

地点：よこはま

仓库前与摩托车暴走族练习，之后しんじ加入队伍。
把握好摩托车转向的时候从后方攻击即可。

↓

触发剧情。

地点：うえの

车站前与摩托车族まじし的手下交战。
用跳跃攻击对付摩托车会比较轻松。

↓

购买一些回复道具，前往上野公园。

↓

在上野公园与まじし及其手下交战。
优先灭掉捣乱的杂兵，BOSS的攻防数值和体力都很高。

↓

在上野公园与ぎんじし交战。
BOSS的移动速度很快，注意被打倒后会被骑乘攻击并巴投，因此最好别被打倒。

地点：しんじゅく

在歌舞伎町与みすず交战。
BOSS体型巨大，不吃擒拿系攻击。其攻击力和体力都很高，注意她的冲撞，上下移动加以躲避。

↓

触发剧情。

地点：しぶや

在建筑893与さんぼう、ちょうし、ながえ三人交战。

↓

车站前与べにじし及其手下交战。
这个女BOSS擅长跳踢，火球更有50以上的伤害值，注意躲避。



↓

触发剧情。

地点：あさくさ

在住宅区与なりた、よろず、なりこま、はりま四人交战。

↓

前往雷门，与さきょう、うきょう兄弟俩交战。
杂兵在被消灭后会陆续补充，最多补充到10人，活用地面的垃圾箱和球棒解决。注意两个BOSS在拿到武器以后会使用相应的必杀技，不要让他们获得。

↓

触发剧情。

地点：あきはばら

在电器街触发剧情。
注意2周目此处会出现真正的きんじし。

↓

一周目：电器店2楼打倒さかた。
二周目：电器店スタッフルーム打倒きんじし。

↓

走到电器店外与ぎんじし对决。

↓

触发剧情。

地点：しながわ

在品川桥与わたる、らいじん、ふうじん、ししおう交战。

↓

从机场前往香港（ホンコン）。
注意一旦选择前往香港就无法返回日本，强制打完BOSS后通关，如果还有打工任务没有完成，建议先去清扫一下。

地点：ホンコン

与最终BOSSさぶ和り－交战。
擅长格斗术的攻击力非常高，而且攻击手段丰富，出手频率高，可以安排搭档去应付，不过搭档通常会被胖揍至濒死，注意不断地用药回复。玩家自己建议先去对付持枪的BOSS，毕竟一枪170的伤害，交给AI对付比较不放心。持枪BOSS的近战能力较差，盯着揍将其搞定，再与AI同伴汇合搞定格斗BOSS，两头夹击的话并不太难。

迷你游戏

いけいけ ふりーすろー！

自由上篮的迷你游戏，在上野建筑街场景的中央往上走可进入，与那里的たつひこ对话即可玩到。

とつくん めちゃぶつけ！

在主线中会强制玩家玩一次，之后只要在池袋的热血高校门口与こうじ对话即可玩到。

打工任务介绍

由于本作中的字幕文本完全没有汉字，导致不太精通日语的玩家会难以把握支线任务的目的，以下就对这些任务予以介绍。

任务名	领取时期	达成方法	报酬
しんじゅくパトロ－ル	最初	打倒 20 名はなぞの高校的学生	500 日元
うえのパトロ－ル	しんじ加入后	打倒 40 名まじし的手下	1000 日元
しぶやパトロ－ル	みすず加入后	打倒 60 名べにじし的手下	2000 日元
あさくさパトロ－ル	打败べにじし后	打倒 80 名れんじし的手下	3000 日元
しながわパトロ－ル	打败ししおう后	打倒 100 名ししおう的手下	5000 日元
うんどうかいハンタ－	最初	在池袋或新宿街上走时偶然会遇到くまだ和はやみ，将他们打倒	いだてんしっぷ/2 周目开始 1000 日元
ていさつハンタ－	りき加入后	在横浜、上野或涩谷移动时低几率遇到侦察队，打倒他们 3 次	じぇっとしっぷ/2 周目开始 2000 日元
にざえもんハンタ－	打败べにじし后	在浅草、秋叶原和品川移动时候低几率出现ざえもん，将其打倒	ろけっとかばん/2 周目开始 3000 日元
めいけんトミ－	最初	与新宿车站前的狗对话	500 日元
ぞく・めいけんトミ－	完成“めいけんトミ－”且しんじ加入后	依次前往池袋热血高校前的看板、上野建筑街的篮球场与狗对话	2000 日元
ぞくぞく・めいけんトミ－	完成“ぞく・めいけんトミ－”且打败ツインレオ后	依次前往浅草车站内、涩谷车站门口、横滨车站屋檐下跟狗对话	5000 日元
カラテカぼしゅう	打败まじし后	将くにお状态数值的ぱんち和きっく提升到 50 以上，允许用装备修正	すてごろりん
ラフガイぼしゅう	打败まじし后	将くにお的ぶき和ちから提升到 50 以上，允许用装备修正	だ－ていめぐすり
タフガイぼしゅう	打败まじし后	将くにお的うたれづよさ提升到 50 以上，允许用装备修正	かっちんなんこう
とりかえせ！ あのマスク	打败まじし后	领取任务后去刷まじし的手下，低几率掉落的星型道具	1000 日元
とりかえせ！ あのレタ－	打败べにじし后	领取任务后去刷べにじし的手下，低几率掉落的星型道具	2000 日元
とりかえせ！ あのチケット	打败ツインレオ后	领取任务后去刷れんじし的手下，低几率掉落的星型道具	3000 日元
どつきスタッフ	りき加入后	按拳头 100 次，可以空挥	まつはぱんち/2 周目开始 1000 日元
もちあげスタッフ	しんじ加入后	举起敌人 50 次	にんげんぎょらい/2 周目开始 2000 日元
ぶきなげスタッフ	みすず加入后	投掷武器 100 次	かんつうしゅ－と /2 周目开始 3000 日元
ふりまわしスタッフ	打败ツインレオ后	以必杀技じゃいあんとすいんぐ投掷敌人 50 次	はんま－すいんぐ /2 周目开始 5000 日元
タウンガイド	りき加入后	找到 2 处秘密商店	1000 日元
かいていタウンガイド	完成“タウンガイド”	找到 5 处秘密商店	3000 日元
タウンガイド きわみ	完成“かいていタウンガイド”	找到全部秘密商店	5000 日元
たつじんぼしゅう	打败ししおう后	くにお习得所有必杀技	ちょうじんどりんく
たいけつ！ ドッジボ－ル！	打败ツインレオ后	与热血高校前的へいるまん对话并用球砸他	かあつしきべると /2 周目开始 500 日元
ふりょうぼくめつうんどう	打败ししおう后	打倒 1000 个敌人	せいぎのあかし /2 周目开始 50000 日元
ふりょうぼくめつげっかん	完成“ふりょうぼくめつうんどう”	打倒 3000 个敌人	せいぎのくんしょう /2 周目开始 100000 日元
けっとうだいり	打败べにじし后	打倒池袋空地的おかだ	おかだのめりけん /2 周目开始 1000 日元
けっとうだいり 2	完成“けっとうだいり”	打倒池袋空地的まえざわ	まえざわのぶ－つ /2 周目开始 1000 日元
ちょうせんじょう　ライ	みすず加入后	打倒池袋空地的すがた和さおとめ	うんどうしゅ－ず /2 周目开始 500 日元
ちょうせんじょう　びっく	打败ツインレオ后	在新宿的游戏厅打倒ジョニ－和ラファエル	あすり－としゅ－ず /2 周目开始 1500 日元
ちょうせんじょう　とら	打败ツインレオ后	在横滨的仓库打倒老虎兄弟	ちゃんぷのべると /2 周目开始 1500 日元
ちょうせんじょう　れん	秋叶原剧情完成后	在品川的路桥下打倒ごうだ和ごだい	おとこのさらし /2 周目开始 2000 日元
ちょうせんじょう　りゅう	打败ししおう后	在品川的路桥下打倒双龙兄弟	だぶどらぐろ－ぶ /2 周目开始 2000 日元
ちょうせんじょう　しし	打败ししおう后（2 周目限定）	在品川的路桥下打倒まじし、べにじし、さきょう、うきょう和ししおう	ちょうじんどりんく /2 周目开始 2500 日元
にせものげきたい	打败ししおう后（2 周目限定）	在新宿打倒假りき	でんせつのさらし /2 周目开始 3000 日元
にせものげきたい 2	完成“にせものげきたい”	在横滨的仓库打倒假しんじ	こうていのすかじゃん /2 周目开始 3000 日元
にせものげきたい 3	完成“にせものげきたい 2”	在新宿游戏厅打倒假みすず	おとめのくちべに /2 周目开始 3000 日元
にせものげきたい 4	完成“にせものげきたい 3”	在池袋空地に打倒假くにお	ねっけつはちまき /2 周目开始 3000 日元

必杀技收集

必杀技随着角色的升级、商店中购买或打倒特定的敌人后获取。本作中必杀技种类繁多，难得的是所有必杀技只需用十字键配合拳脚按键即可使出，有一种玩格斗游戏的感觉。全必杀技的获得方法及其效果如下所示，它们不仅能让战斗迎刃而解，更是颇有乐趣的收集要素。以下指令均以默认设置为标准，即 A= 拳头，B= 脚踢。如果玩家设定过键位，请自行对应代换。

必杀技名称	指令	获得方法	备注
まつはぱんち	A	打工任务“ドツキスタッフ”	高速拳击
まつはきっく	B	いけぶくろ的书店	高速脚踢
まつはたたき	手持武器按 A	打倒まじし	高速挥动武器
きゅうこうかぱんち	跳跃中↓ +A	よこはま或うえの两地的书店	空中多段攻击并使敌方倒地
きゅうこうかきっく	跳跃中↓ +B	よこはま或うえの两地的书店	空中多段攻击并使敌方倒地
すくりゅう	冲刺中 Y	しぶや或あきはばら两地的书店	冲刺中团成球撞击敌人
にんげんぎょらい	举起敌人按 B	打工任务“持ち上げスタッフ”	将敌人一直扔到画面的一端
せんぷうきゃく	跳到最高点按 B	うえの或しぶや两地的书店	旋风腿，能将敌人放倒
りゅうじんきゃく	跳起落地时 B	あさくさ秘密商店	强力的飞膝
りゅうじんけん	跳起落地时 A	しぶや秘密商店	强力的跳勾拳
ぼうじゅつすぺしゃる	手持木棒（球棒不可）↓ +A	よこはま秘密商店	原地持棒旋转，攻击周围敌人
ずつきすぺしゃる	冲刺中 B	うえの秘密商店	全力踢飞敌人
びっぐばんぐ	被敌人打到屈身时↑↑	あきはばら秘密商店	臭屁攻击
じゃいあんとすいんぐ	靠近倒地的敌人，按 B 抓起对方的脚，A 键旋转，B 键投出	打倒ぎんじし	旋转投掷的摔跤技巧
ひのたますぱいく	擒拿住敌人后↑ +B	打倒べにじし	将敌人打到空中并化作火球重击地面
とるね－どあたっく	跳踢命中敌人时 B	あきはばら或しながわ两地的书店	跳踢位置准的话可以多段完全命中
ばっくぶり－か－	举起敌人，跳跃中↓ +A	打倒ししおう	高威力的追打技
かんつうしゅ－と	手持武器冲刺中 B	打工任务“武器投げスタッフ”	能够贯穿多名敌人的武器投掷技，注意只对应双手武器
ふるすいんぐ	手持球棒按 A 蓄力再松开	打倒うきょう	绕世界一周的全力击打，蓄力中途可以移动
お－ば－へっど	手持武器跳跃中按 B	しながわ书店	威力可观的武器投掷
へんしんわざ	跳跃中↓ +Y	しながわ秘密商店	变身为与敌人相同的形态
にんげんどりる	↓ +A	しんじゅく秘密商店	人体钻头，能够打出 3 次攻击的好技能
にとろあたっく	冲刺时继续向同一方向输入冲刺指令	いけぶくろ秘密商店	同一直线上的瞬间移动攻击
じごくぐるま	靠近倒地的敌人骑乘后↓ +B	打倒ぎんじし	抱住敌人全身火焰地在地上翻滚
はんま－すいんぐ	靠近倒地的敌人抓住脚后按 B	打工任务“ふりまわしスタッフ”	绕世界一周的全力摔投
だんくすぺしゃる	双手持武器时↓ +A	打倒さきょう	让垃圾桶罩在敌人头上
すとんぴんぐ	靠近倒地的敌人跳跃	うえの的书店	踩踏敌人
ともえなげ	靠近倒地的敌人骑乘后↓ +B	打倒ぎんじし	巴投

秘密商店

游戏中的“なぞのみせ”是隐藏在地图上各个区域的隐藏商店，里面通常能购买到强力必杀技。同时作为收集要素的一环，也关系着打工任务的达成。秘密商店一共有 8 处，部分必须要先掌握二段跳才能获得。二段跳的获得方法是装备道具ろけっとかばん，该道具在完成打工任务“にざえもんハンタ－”或在横滨的秘密商店里均可购买到。右侧为全秘密商店的所在位置:

池袋（いけぶくろ）：池袋商店街，从书店的自动售货机上用二段跳跳到屋顶，再向右到达汉堡店的右端。

新宿（しんじゅく）：新宿繁华街，歌舞伎町入口左边的建筑物门。

横滨（よこはま）：仓库前破损的墙壁。

上野（うえの）：上野公园里的石像。

涩谷（しぶや）：必须二段跳，杂货店屋顶的左端。

浅草（あさくさ）：调查车站内阶梯旁的→箭头。

秋叶原（あきはばら）：电器店 2F 的大电视。

品川（しながわ）：调查工地上洞穴的梯子，注意不要掉到洞里。

文 半夏



角色扮演	电波人RPG3		
RPG	电波人间のRPG3		
Genius Sonority	2013年8月7日	日版	1人
1000日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

本作是由“《勇者斗恶龙》系列”制作人一手打造的异类RPG，虽然有着《勇者斗恶龙》的影子，却能做出自己的特色，本作在前作的基础上追加了不少新的要素。作为一款下载游戏有着丰富的可玩内容，即使通关之后也能继续挑战迷宫，或在在各地冒险，推荐给喜欢日式RPG的玩家。

操作详解

按键	作用
十字键	移动、选择
A	确认、对话、调查、使用道具
B	取消、返回
X	跳到其他已经到过的地图、战斗中设定的某个指令
Y	开启菜单、战斗中设定的某个指令
R	提示当前要做的事
滑杆	移动
START	存档、中断存档
R+L	截图





菜单

选项	说明
アイテム	使用道具
とくぎ	使用当前队伍里电波人的技能
いれかえ	交换电波人，调整编队
そうび	更换电波人装备
さくせん	更改作战计划
すれちがい	查看邂逅信息
つりどうぐ	变更钓鱼工具



游戏方法

游戏中玩家被主角电波人委托救回它的青梅竹马あかり，由于主角电波人太弱了，所以需要玩家抓住更多的电波人组成队伍才能在大陆冒险。地图由不同的大陆组成，一开始可以去的地方非常少，随着故事的推进可探索的地方会越来越宽广。推进主线剧情需要突破迷宫、到各地探索等等，同时在游戏世界中有许多隐藏的任务和地图供玩家探索，总是在不经意间能有所发现，这也是游戏的乐趣之一。重要的主线任务会在下屏幕上方中央位置显示，按R也能得到主角电波人的提示。



电波人



电波人是一种漂浮在大气中的神奇生物，使用电波岛的设施“アンテナとう”可以捕捉到它们。电波人的长相五花八门，它们头顶的天线决定了它们会使用的技能，分为回复、复活、治疗、辅助（削弱敌人）、辅助（增强自己）、攻击、特殊这几种。其中攻击分为炎、冰、风、水、土、电、暗、光几种属性，并且在本作添加了双属性，即同一个电波人具有两种属性的攻击天线。这样的电波人比较强大，是后期迷宫中必不可少的战斗力。在不同的地图冒险时要根据地图怪物属性种类，调整队伍编成，属性相克顺序为：水→炎→冰→风→土→电→水，光→暗→光。没有天线的电波人虽然不会技能，但是整体攻击防御数值都很不错，也可以结合不同的地图怪物合理编入队伍。电波人身上的颜色决定了它们的属性，不同属性的电波人对不同属性的耐性和弱点不同，有两种颜色的电波人则兼具两种颜色的属性。粉色的电波人具备诱惑特性，银色的电波人防御力两倍，金色的电波人会让战斗获得的金币变为1.4倍。

颜色	属性	耐性
赤	火	火+2、水−2
蓝	水	水+2、电−2
黄	电	电+2、土−2
橙	土	土+2、风−2
绿	风	风+2、冰−2
水	冰	冰+2、火−2
白	光	暗+2、光−2
黑	−	−
粉	−	全部−2
紫	暗	暗+3、光+3、其他全部−1
银	−	火+2、冰+2、水+2、电−4、暗−2
金	−	火−2、其他全部+1

电波人的获得

除了主角电波人外，其他所有的电波人都需要玩家捕捉，或者通过QR码加入。捕捉得到的电波人在冒险中如果死掉可以在电波岛的“精灵のほこら”复活，但是通过QR码获得的电波人则会直接消失。想要捕捉电波人必须先打开3DS的无线通信开关，然后使用设施“アンテナとう”，画面上会出现许多漂浮的电波人，使用3DS的陀螺仪让上屏幕准星瞄准电波人，在上屏幕下方会显示电



波人名字、等级、头上天线名称，“アンテナなし”表示电波人没有天线，“アンテナのねっこ”则比较特殊，表示该种电波人的天线比较高级，需要在提升到一定等级后才能长出，并在那时才会习得特技。下屏幕会显示已经捕捉的电波人、可容纳的电波人数量、雷达会显示出电波人位置。按Y键开启礼貌模式，关闭3DS的摄像头，按A键能够发出捕捉网，当电波人面对屏幕，或者距离较近时不会捕捉成功。在获得道具エネルギ-ボ-ル之后消耗这个道具可以发射捕捉光线。另外不好意思在公开环境捕捉电波人的玩家可以等“オ-トアンテナとう”开放后，使用让系统自动进行捕捉。大部分电波人可以反复捕捉直到成功，但是比较稀有的发光电波人则只有一次捕捉机会，一定要把握好捕捉时机。

QR码

使用电波岛的设施パソコン读取QR码能直接得到别人的电波人，通过这个方法得到的电波人都只有1级，提升等级之后会变为队伍最低等级。例如通过QR码获得30只电波人，将其中一只提升等级后，其他电波人都会自动升到队伍最低等级。在菜单界面选择“いれかえ”然后查看某只电波人的信息时选择“QRコ-ド”就能将自己的电波人生成为QR码和朋友分享。





战斗

在地图或者迷宫中为可见式遇敌，从背后遇敌则会处于偷袭状态能够先手攻击，反之被怪物从背后攻击则会处于比较被动的状态。最初玩家可以编入小队的电波人数量很少，随着剧情的推进会增加到8个。在战斗中玩家不能指定个别电波人的行动，而只能选择某种作战计划，然后所有的电波人都会按照这个计划行动。在菜单界面的“さくせん”选项能够为X和Y键设定两种作战计划，在战斗中按这两个键可以快速使用计划，想要使用其他计划可以选择“さくせん”之后选择。具体作战计划的说明如下：



选项	说明
がんばれ	使用全部的技能进行打击
せつやく	不使用技能只使用物理攻击
かいふく	体力下降之后使用回复体力的技能，其他非回复类电波人也会使用攻击技能
ぼうぎょ	使用防御和防御技能
ピンチ	遭遇危机时使用，攻击类电波人也会使用药品进行回复

战斗中会有各种异常状态，如果携带了有对应回复技能的电波人可以进行回复，具体如下：

名称	说明	可以治疗的天线名称
毒	每回合会有一定伤害	げどく、みんなげどく
猛毒	每回合会有一定伤害	げどく、みんなげどく
やけど	受到火属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	やけどなおす、みんなやけどなおす
みずびたし	受到水属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	かわかす、みんなかわかす
のろい	受到暗属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	おはらい、みんなおはらい
どろだらけ	受到土属性伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	どろおとす、みんなどろおとす
かんでん	受到电属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	かんでんなおす、みんなかんでんなおす
かぜ	受到风属性攻击伤害变为两倍，每回合会有一定伤害	かぜなおす、みんなかぜなおす
こおり	受到冰属性攻击伤害变为两倍，不能行动	あたためる、みんなあたためる
マヒ	不能行动	しびれとる、みんなしびれとる
ねむり	不能行动，受到攻击时能够清醒	めざめる、みんなめざめる
ブラインド	命中率变为1/2	めぐすり、みんなめぐすり
ダウン	1～7回合后即死	–

大炮和船只

在地图各处分布着一些传送大炮，使用大炮能够传送到一些行走无法到达的地方。在大地图能够进入一些特殊场景，例如钓鱼场、农田、房屋等等，进入过一次的特殊场景会自动记录下来，使用菜单界面的“ジャンプ”能快速进入这些地方。在海上探索需要使用船只，最初电波人的船很小，只能到达有限的场景，随着剧情的推进会得到大船，可以自由在海上航行，不过四面都被障碍物包围的小岛只能通过大炮传送到达。



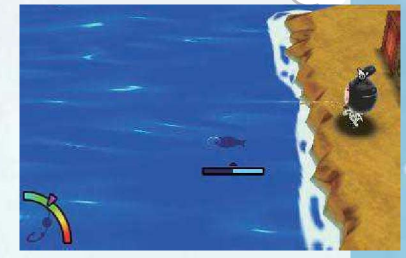
种植

玩家在游戏中会获得各种各样的种子，在城镇农田里或者专门的农田岛可以种植，部分鲜花浇水之后会立即开放可以采集，如果不采集过一段时间就会枯萎。部分鲜花要隔一段时间才会开放，可以购买营养剂加速鲜花开放，种植大树浇水之后需要过一段时间才会结果。种植获得的鲜花有的可以用来卖钱，有的可以放到饵料场吸引怪兽，有的果实吃掉后能够增加电波人各项属性。



钓鱼

在菜单装备好鱼竿和鱼饵之后就可以在世界各地钓鱼，凡是水面上有鱼影的地方就可以垂钓。先按A键抛竿，在鱼咬钩的瞬间按A键能对鱼造成暴击，较多地损伤鱼的HP，之后持续按A，使上屏幕左下方的丝线浮动槽稳定在绿色部分，如果接近红色则松开A键否则线会断开。持续一段时间后鱼的HP降为0就能钓起，如果时间较长会对丝线造成损伤，一定会断掉，因此高等级的鱼需要较高级别的鱼竿。白色鱼影为稀有鱼，体力也更高。



鱼竿名称	说明	购入场所
きせきのさお	有1/3概率鱼饵不减少	ジュエルショップ
ふつうのさお	普通的木鱼竿	釣り人の岛
はがねのさお	坚固的鱼竿，能够较多减少鱼的体力	釣り人の岛
まもりのさお	不容易断线的钓竿	森林の村
アワセのさお	鱼上钩时间长，钓鱼时第一下攻击容易形成暴击	雪国の集落
クリティカルのさお	暴击率变为1.5倍	暗闇の洞窟2
オリハルコンのさお	非常牢固的鱼竿，能够大幅减少鱼的体力	地底の町
ジュエルのさお	非常少见的鱼竿，只能用宝石购买，攻击力和防御力都很高	ジュエルショップ3

鱼饵名称	入手方法	说明
ふつうのつりエサ	あばれコブダイ掉落，森林の村、釣りびとの村购入	普通的鱼饵
クエのエサ	もうどくキンチャク掉落	クエ喜欢的鱼饵
ナポレオンのエサ	いかれコブダイ掉落	–
クロマグロのエサ	カミナリゴケ掉落	クロマグロ喜欢的鱼饵
サメのエサ	ねばりけキンチャク掉落	サメ喜欢的鱼饵
マンボウのエサ	ドリルアンコウ掉落	マンボウ喜欢的鱼饵
カジキのエサ	オクトパイダ–掉落	カジキ喜欢的鱼饵
ニシキゴイのエサ	おばけオトシゴ掉落	–
バラマンディのエサ	いかしょうぐん掉落	バラマンディ喜欢的鱼饵
いけのぬしのエサ	大炮の村贩卖	いけのぬし喜欢的鱼饵
GTのエサ	ダ–クミスト掉落	GT喜欢的鱼饵
かせきのエサ	ダ–クゴ–スト掉落	シ–ラカンス喜欢的鱼饵
アカメのエサ	ダ–クネススモ–ク掉落	–
かみのエサ	かみなりキンチャク掉落	–
こだいのエサ	スチ–ルアンコウ掉落	–
ダイオウのエサ	みずふうせんこぞう掉落	–
リュウグウノエサ	プチドラゴン掉落	–
でんせつのエサ	くろびかりサメ掉落	ダンクレオステウス喜欢的鱼饵

鱼名称	经验值	可以钓的地点
キス	1	釣り人の岛、ジュエルショップ
カサゴ	3	釣り人の岛、ジュエルショップ
サンマ	22	海上の炮台、釣り场7、键职人の家
メダカ	3	大炮の村、釣り场1
クチボソ	4	釣り场2、釣り场3、西の炮台
オショロコマ	27	釣り场3
デメキン	16	釣り场5
イワシ	19	海上の炮台、釣り场4、モルガのアジト
シシャモ	15	釣り场4
サバ	44	モルガのアジト、釣り场7
ブル–ギル	5	釣り场1
キンギョ	77	釣り场5
タナゴ	26	妖精の里
ワカサギ	9	釣り场6、釣り场8
ヤマメ	156	釣り场10
オイカワ	31	釣り场6、釣り场8
ウグイ	101	釣り场10
フナ	8	釣り场2、西の炮台
ヒラメ	103	釣り场4
カレイ	14	釣り人の岛、ジュエルショップ
イワナ	325	釣り场5
スズキ	409	釣り场11、モルガのアジト
キンメダイ	16	釣り人の岛3分钟挑战房间
タイ	224	釣り场7、釣り场9、釣り场12

鱼名称	经验值	可以钓的地点
ピラニア	211	釣り场8、釣り场13
ニジマス	23	釣り场2
スモ–ルマウス	58	釣り场3、西の炮台
ブラックバス	38	釣り场1
コイ	138	釣り场6
ナマズ	455	键职人の家(池)
サケ	188	海上の炮台
ライギョ	325	釣り场10
クエ	497	釣り场9
ナポレオンフィッシュ	1633	釣り人の岛3分钟挑战房间
クロマグロ	168	ジュエルショップ
サメ	633	键职人の家
マンボウ	609	釣り场7
カジキ	267	釣り场4
イトウ	213	釣り场1
ニシキゴイ	276	釣り场6
バラマンディ	459	釣り场2
いけのぬし	101	大炮の村
GT	2981	海上の炮台
シ–ラカンス	3072	モルガのアジト
アカメ	1049	釣り场3
ドラ–ド	2649	釣り场10
ピラルク	2436	釣り场8
リュウグウノツカイ	3452	釣り场12
ダンクレオステウス	3981	釣り场13

快速赚钱法

钓鱼可以在游戏中获得大量的金钱，在可以使用大炮后找到南の炮台，传送到在坐标（31,186）的钓り场11。在这里将钓鱼等级提升到28级左右，然后到森林の村购入まもりのさお，到钓り人の岛花10000G进入到后面钓鱼，三分钟内尽可能多地去钓到能卖很贵的稀有鱼，从而积累金钱。另一种方法是在暗闇の洞窟3地下4层或者饵料场3种植ぶどう就会吸引来特殊的怪物おうさまのは，击败它可以获得100000G，但是它非常容易就会逃走，推荐携带粉色电波人并提高电波人的暴击率，尽量在短的回合内将它击败。

快速升级法

在饵料场3种植レモン能够吸引来ビリリキン，击败一只能够得到经验59000～98000。但是它非常强，攻击伤害高达500左右。它的弱点为冰和土，还会分裂成不同个体。建议带冰土属性全体攻击的电波人，并使用从コロシアム购买的免受物理攻击伤害的装备。

各地点作用说明



テンパ岛：主角居住的电波岛，在这里有可以捕捉电波人的设施，也有主角的家、商店、博物馆、农田等设施。

居住岛：在获得“じゅうたくちのモト”后可以开启新的居住岛，从而增加可以捕获的电波人数量。

钓り场：钓鱼场，共有13块分布在大陆各地，可以在这里钓鱼，不同的钓鱼场盛产的鱼和稀有鱼不同。

エサ场：饵料场，将特殊的果实或者鲜花种到饵料场就会吸引特殊的怪物过来。

田岛：拥有巨大农田的岛屿，可以在上面种植作物。

探险の基地：住在这里可以委派电波人去探险，经过24小时之后能够取回收益。

大炮の村、火山の村、温泉の村、森林の村等：各地的村落城镇，大部分都有商店、农田等基础设施，随着流程的进行会逐一开启。

钓り人の岛：钓鱼人的小岛，会出售钓鱼相关商品，钓鱼等级达到15级以上可以花费金钱进到房间后面在三分钟内钓取稀有鱼。

妖精の泉、秘密の泉等：里面有被困的妖精，达成一定条件能够开门挑战，击败里面的怪物后可以解救妖精开启宝箱，另外在妖精の里可以开启对应的门。

ドロ–ンのどうくつ、火山等：迷宫地图，会有不同的属性的怪物驻守，迷宫中还会有宝箱和机关，迷宫最下层一般有BOSS等着玩家，完成各个迷宫的探索是推动流程的主要方法。

隠れ家、タルクの小屋、地下の牢狱等：随流程开启的地图，大多没有特殊的作用，只是推动剧情发展。

ジュエルショップ：宝石商店，在这里可以花费珍贵的宝石购买特殊的商品，宝石在各地宝箱中可以找到，也可以通过击败ボス再战の馆中的BOSS获得，或者花费任天堂e商店点数进行购买。在ジュエルショップ1左侧第三棵大树下能进入传送点，可以传送到ジュエルショップ2和ジュエルショップ3被锁起来的房间内拿到宝箱。

コロシアム：竞技场，在这里可以使用Wi–Fi和其他玩家进行对决，第一次来到岛上的玩家需要先打赢电脑，之后每天可以和其他玩家战斗，赢取硬币，硬币能够换取各种道具。

北の炮台、南の炮台、西の炮台、海上の炮台等：隐藏在世界各地的炮台，通过炮台可以传送到一些无法正常行走到达的地方。

ジュエル有料贩卖所：在这里花费任天堂e商店点数就可以购买珍贵的ジュエル。

ボス再战の馆：能够在这里和打过的BOSS再次进行战斗，赢了之后会获得宝石奖励。

よびだし研究所：在宝石商店中花费宝石可以建成，3DS本体内有前作的玩家，可以在这里花费一定金钱召唤出前作中的电波人，和直接读取QR相比能力会有所提高。

バザ–岛：在这个岛上可以贩卖道具，购买其他玩家出售的道具，每天可以使用三次。

福引き岛：在大炮の村的池塘里有白色鱼影时使用“いけのぬしのえさ”，可以钓到いけのぬし，带着いけのぬし到农田上面的房间内，把它给屋内的地底人就能开启福引き岛。可以在这里抽签得到稀有道具。

3DS热门作品限定版主机、周边精选



文 雷伊

今年夏天全国各地都饱受高温折磨，炎炎夏日不免让人觉得心情烦躁，不过，网络上、生活中倒是时常可以看到人们对高温天气的调侃，多多少少让人化解了对天气的抱怨。与热到恨不得把人烤熟的天气不同的是，今年夏天3DS游戏市场表现倒是温温吞吞，虽然好作品也不少，但是真正能镇住全场的大作却不多见。任天堂把《怪物猎人4》、《口袋妖怪X・Y》这两块宝分别布局在了今年9月和10月，形成了“金九银十”这样罕见的强大护驾阵容，这两只“秋老虎”所带来的余热，想必才会燃烧起玩家们内心最炙热的游戏之魂。这次，我们就为大家集中介绍一下这两款怪物级软件的限定版和相关周边。“金九银十”也是消费者们心理防线较低的时候，因此如果看中自己想要的物品，就大胆地把钱砸过去吧，痛痛快快地为自己喜欢的限定周边做次土豪，不也是一次难忘的经历?

怪物猎人4

主机同捆版

这次Capcom一共将推出两个版本的《怪物猎人4》主机同捆版，同捆的主机均为3DS LL。两个版本分别是以游戏中的两大代表角色“黑蚀龙”和“艾鲁”为主题，正好对应一黑一白两种色系。其中，“黑蚀龙黑”版主机以黑色3DS LL主机为基础，表面以黄色印有纹章，显得霸气十足。而“艾鲁白”版主机则以白色版3DS LL为基调，表面以米色印有各种Q版的艾鲁头像，看上去格外简单可爱，想必会更受女孩子喜爱。两款主机售价均为26000日元，约合人民币1620元，而自从开放预约之后，限定版主机也果不其然地被迅速预订一空，在国内想必又要以高出原价许多的价格才能确保入手了。另外值得一提的是，这次《MH4》同捆版中所附带的游戏并不是数字下载版，而是卡带版本，相信会更符合传统玩家的需求和习惯。





▲“黑蚀龙黑”版主机的包装以及限定版3DS LL主机设计。





▲“艾鲁白”版主机的包装以及限定版3DS LL主机设计。

eCapcom限定物品

Capcom的官方电子购物网站eCapcom，一如既往地将推出游戏的独家限定版本。这次主要推出的是两款限定周边，分别是雄火龙系列装备猎人（剑士）的手办，以及黑蚀龙主题的收纳包。这两款周边不会单独发售，只会搭配同捆版主机在eCapcom独家发售，玩家可以根据自己的喜好和需要，选择搭配自己想要的周边，价格不等。另外，在eCapcom预约游戏，都可以获得和黑蚀龙主题的收纳包相同风格的挂绳一根。



▲还原本作中的新怪黑蚀龙的毛皮质感，以其为主题制作的收纳包。



▲收纳包除了可装下主机之外，还可收纳各种杂物，既实用又时尚。



▲预约特典手机挂绳，与收纳包是同一风格的，随挂绳赠送了两块擦拭挂件（图案分别是“寻求狩友”和“单人狩猎中”），可随意替换。



▲由实力派手办制作商千值练推出的装备了雄火龙套装的猎人手办，全身可动。



▲手办高约19厘米，随手办附赠台座，另外还会附赠太刀、锤子等可替换武器。

周边套装

由Hori推出的主题周边套装，同样分为3DS LL和3DS两个版本，其中3DS LL版以黑蚀龙为主题，3DS版则以雄火龙为主题。两个版本中收录的周边类型都是一样的，分别为主机保护壳、卡带收纳盒、贴纸和主题挂绳，不同的只是保护壳的尺寸大小，以及周边的外形设计。在售价方面，3DS LL版售价为2181日元，约合人民币137元；3DS版售价为1980日元，约合人民币124元。





▲3DS LL版包装及包含物品一览。



▲3DS版包装及所含物品一览。

主题手柄支架

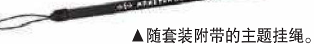
《怪物猎人4》的主题限定手柄支架“狩猎装备”（ハンティングギア）由知名周边大厂Hori推出，并且分别推出了对应3DS LL和3DS的两种款式，可谓照顾到了所有机主。其中，3DS LL版本以本作的新怪物黑蚀龙为主题，名为“黑蚀龙黑”版，售价为1980日元（约合人民币124元）；3DS版本以系列中人气超高的雄火龙为主题，名为“雄火龙红”版，售价稍微便宜一点，为1781日元（约合人民币111元）。依靠这个支架，可以大大地提升游戏的操作感，L和R键也变得更大，按起来更舒适。此外，随周边还附赠主题挂绳一根。



▲“雄火龙红”版装备后的效果图。



▲“黑蚀龙黑”版狩猎装备的包装图。



▲随套装附带的主题挂绳。

纹章收纳包

由Capcom官方推出的主题收纳包，包的正面印刷有游戏中的代表纹章。该收纳包以聚氨酯为材料，不仅可以收纳3DS LL主机，内袋中还可以放下两张3DS卡带，此外，甚至还有空间可以放下充电器一个，可以说是非常实用。这款收纳包将于9月14日随游戏一起发售，价格为2520日元，约合人民币157元。



▲收纳包的正面图，除了印有纹章之外，正面右下角还印有游戏英文名称。

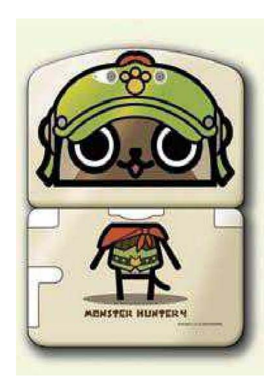


▲拉开拉链，可以隐约看到内袋。

艾鲁主题保护壳

在游戏发售同日，Takara Tomy旗下的Takara Tomy Arts，将会推出两款以可爱的艾鲁猫形象为主题的主机保护壳，均为3DS LL专用。两款保护壳的图案，分别以随从猫艾鲁和邮差艾鲁为形象，看上去都非常可爱。该保护壳每款售价为1680日元，约合人民币105元。值得一提的是，保护壳既包括正面，也包含了底部，而且如果在装备了该保护壳的情况下打开3DS LL主机，便可以看到艾鲁猫的全身像哦。





▲随从猫艾鲁版保护壳包装以及打开后的效果图。





▲邮差艾鲁版保护壳包装以及打开后的效果图。

雄火龙主题保护贴纸

这款雄火龙主题的主机保护贴纸由Capcom自家推出，仅对应3DS LL主机，售价为1029日元，约合人民币65元。该贴纸不仅可以贴于主机表面，还可以贴在打开后的内侧上下部分。此外，该保护贴纸的撕贴非常方便，即使一开始贴得不好，也可以马上撕下来重贴。





▲表面和内侧贴完之后的效果图，是不是有种让人肃然起敬的威严感。

多用支架

由Capcom官方推出的黑蚀龙主题多用支架，可以用来存放手机、掌机和各种随身小物件。而且，多用支架上还做了黑蚀龙的浮雕，就算不拿来放东西，就算摆在家里或办公桌上，也显得非常霸气。



▲霸气侧漏的黑蚀龙主题多用支架。



▲一旦摆些掌机啊小物件什么的在上面，顿时显得还蛮平易近人的。

主题SDHC卡

这款游戏的主题SDHC卡由的容量为8GB，由Capcom官方推出，其实就是在Sandisk品牌的SDHC卡带上，贴上了《MH4》的主题贴纸而已。该卡对应Class 10规格，读取速度方面最快为30MB/秒，写入速度也高达25MB/秒，能够令游戏下载或存档变得更加高速，对应Wii、3DS系列以及NDSi系列主机。售价2079日元，约合人民币130元。

主题擦拭布

这款主题擦拭布也由Capcom官方推出，尺寸为20cm×20cm，材质为80%的涤纶和20%的尼龙。擦拭布的图案相信玩家们已经见过很多次了，凭借日本的印刷技术，实际效果应该还不错。售价为998日元，约合人民币63元。



▲SDHC卡包装。



▲据说去污能力不错，不过60多人民币的价格确实不便宜。

口袋妖怪 X・Y

主机同捆版

这次的《口袋妖怪 X・Y》一共推出了两款限定版主机，对应主机均为3DS LL。限定版主机分为蓝色和金色两种款式，其中蓝色版名叫“泽尼亚斯・伊维塔尔蓝版”，金色版名叫“珍藏黄金版”，同捆版中附带的游戏均为数字下载版。这次的限定版主机售价为2万2800日元，约合人民币1430元，本来限定版主机就比较难买，而这次的珍藏黄金版，更是口袋妖怪中心限定发售，因此显得更为珍贵。





▲“泽尼亚斯・伊维塔尔蓝”《X》、《Y》两个版本的外包装。





▲珍藏黄金版的正面和背面，正面印有本作的代表怪物泽尼亚斯和小伙伴们的剪影图，背面则印着本作另一个代表怪物伊维塔尔和其他小伙伴们的剪影图。



▲蓝色版限定主机的正面图案，印有泽尼亚斯和伊维塔尔两大人气精灵。

硬质收纳包

Hori将在游戏发售同日推出游戏的主题硬质收纳包，分为泽尼亚斯和伊维塔尔两个版本，售价均为1481日元（约合人民币93元）。值得注意的是，虽然该收纳包的包装上写着for 3DS LL，但实际上也是可以对应旧款的3DS的，只要使用附赠的垫片，就可以补充多余的空间，服服帖帖地装下旧款的3DS。

卡带收纳盒

由Hori推出的《口袋妖怪 X・Y》主题卡带收纳盒，可以收纳24张3DS/NDS游戏卡带，功能和普通的24张容量的收纳盒一样，只是在封面图案上有所不同。售价为1280日元（约合人民币80元），同样分为泽尼亚斯和伊维塔尔两个版本。



▲泽尼亚斯版为蓝白色，看上去比较素雅质朴。



▲伊维塔尔则以红黑配色，与泽尼亚斯想必是另外一种截然不同的风格。



▲泽尼亚斯版包装。



▲伊维塔尔版，采用黑色包装。

TPU保护壳

这款以《口袋妖怪 X・Y》为主题的TPU保护壳，依然由Hori推出。保护壳同样分为泽尼亚斯和伊维塔尔两个版本，并分别推出了对应3DS LL和3DS两种尺寸，在价格上3DS LL版为1481日元（约合人民币93元），而3DS版则便宜100日元为1381日元（约合人民币87元）。该保护壳采用半透明色的TPU材质，装备在任何颜色的主机上都会非常合适，同时也能够令自己的爱机不受侵害。





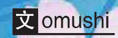
▲泽尼亚斯版的造型，图案采用银色印制，3DS LL和3DS版本图案略有差异。





▲伊维塔尔版的造型，图案采用金色印制，两个尺寸的版本图案同样略有差异。

本作为系列第三作，也是第一次完全面向掌机开发的作品，在系统上做出了极大的改进。无论你是系列死忠，又或者是横版ACT爱好者，本作想必不会令你失望。“同一关卡会根据玩家的操作技巧及水平有不同的攻略路线”，这个系列传统也保留了下来。为此，本文中将以收集部分为主。另外，光盘中附有操作技巧的讲解视频，希望能给初次接触本系列的玩家一些启发。



动作 ACT	再见 海腹川背			
	さよなら 海腹川背			
	Agatsuma	2013年6月20日	日版	1人
	4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

さよなら海腹川背

基本操作

键位	标准	经典
十字键	移动/调整钓钩发射方向	移动/调整钓钩发射方向
滑杆	开启滑杆操作（スライドパッド操作）的话，与十字键同样功能	
（放出钓钩时）↑	伸长/放松钩索	伸长/放松钩索
（放出钓钩时）↓	缩短/拉紧钩索	缩短/拉紧钩索
A	–	–
B	跳跃	跳跃
X	–	发动特殊能力
Y	发射钓钩	发射钓钩
L	发动特殊能力	向左上角45°发射钓钩
R	发射钓钩	向右上角45°发射钓钩
START	暂停/开启菜单	暂停/开启菜单

注：游戏中还有“自定义模式（カスタム）”，玩家可以根据自己习惯设置每个按键的功能。

操作技巧

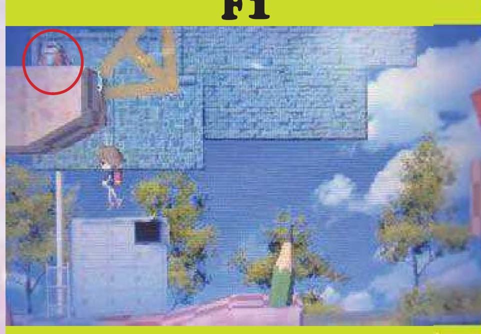
无论是收集还是攻略关卡，掌握以下的技巧是很有必要的。这里附上简单的文字说明，具体的操作方法可以参照光盘里的视频。

技巧（原名）	说明
斜坡冲刺（坂道ダッシュ）	依靠地形的加速技巧，受地形限制，只能在某些关卡使用
延长挂钩（延長がけ）	必备技巧。斜向的挂钩要掌握好发射及跳跃的时机，需多多练习
安全索（保険下り）	不熟悉关卡时，使用这个技巧进行探索比较安全
钟摆制作（振り子の作り方）	基本中的基本。掌握该技巧才能继续学习下面的其它技巧
钟摆飞升（振り子あがり）	利用钟摆运动的纵向移动技巧。主要移动手段之一
钟摆跳跃（振り子ジャンプ）	利用钟摆运动的横向移动技巧。主要移动手段之一
钟摆冲刺（振り子ダッシュ）	利用钟摆运动的加速移动技巧。在无法勾住的冰面上要加速移动时使用
无重力跳跃（无重力ジャンプ）	可以在极短时间内发动的跳跃技巧。某些关卡必须用该技巧才能攻略
火箭跳跃（ロ–プを缩めての加速）	可以在极短时间内发动的加速技巧。掌握后可大大缩短通关时间
钓钩回挂（戻しがけ）	实用性不太高的技巧，主要用于回收背包，或者想勾住平台边缘时使用
垂直攀升（垂直のぼり）	在垂直平面移动的技巧。无法制造钟摆时，可用来代替钟摆飞升
泰山飞渡（天井渡り）	在水平平面下犹如泰山般移动的技巧。搭配钟摆跳跃可大大缩短移动时间

背包收集攻略

前作中用于增加接关次数的背包在本作中变成了收集要素，共有40个，分布在各个关卡之中。一部分在玩家的必经之路上，不难入手；而另一部分无论是发现还是获取都有一定的难度。下面就奉上比较保险的全背包收集方法，供各位玩家参考。

F1



▲背包位置如图所示，用钟摆飞升上到平台后即可取得。



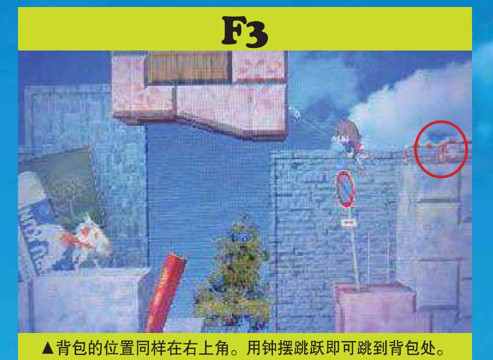
F2



▲本关的两个背包在右上角。右边的需要使用垂直攀升才能拿到。



F3



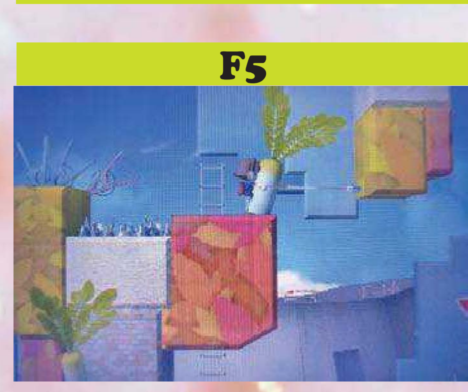
▲背包的位置同样在右上角。用钟摆跳跃即可跳到背包处。

F4



▲背包在右下角。使用泰山飞渡可以取得。

F5



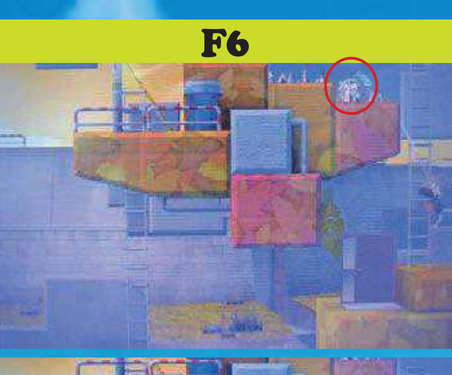
▲从左路上来可以直接到达背包处，从右路爬楼梯上来可以勾住背包回收。

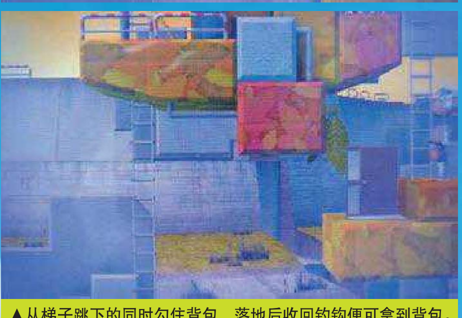
F5



▲勾住如图位置，朝着背包松开钓钩跳下即可。

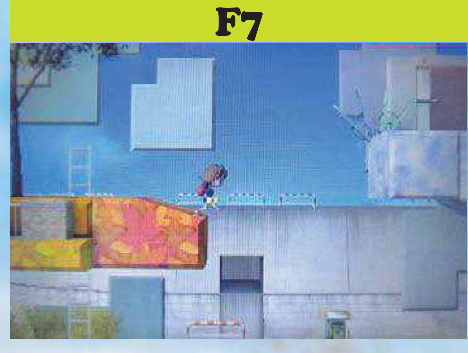
F6



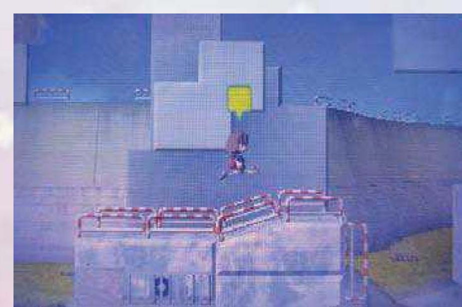


▲从梯子跳下的同时勾住背包，落地后收回钓钩便可拿到背包。

F7



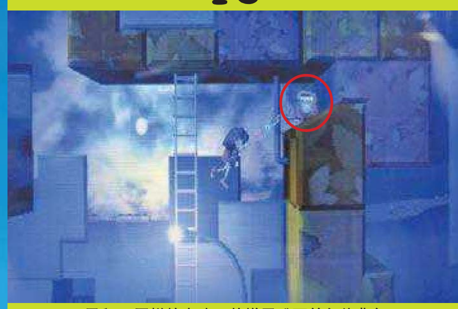






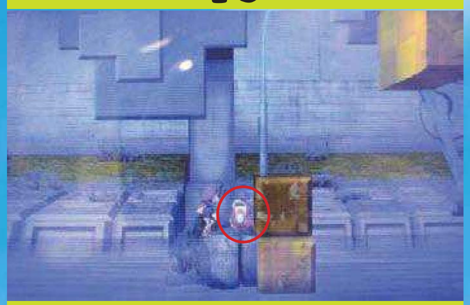
▲取得这一关的背包需要使用斜坡冲刺，中间用瞬刺摆平那条鱼，跳过上坡的部分，只要保持住速度，最后就可以抓住背包那一侧的冰砖。

F8



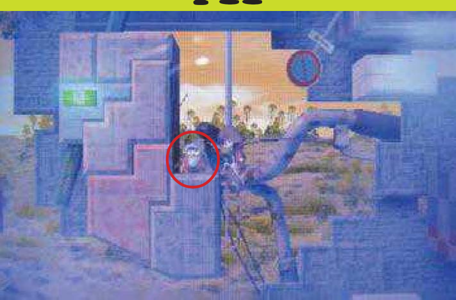
▲用和F6同样的方法，从梯子跳下并勾住背包。

F8



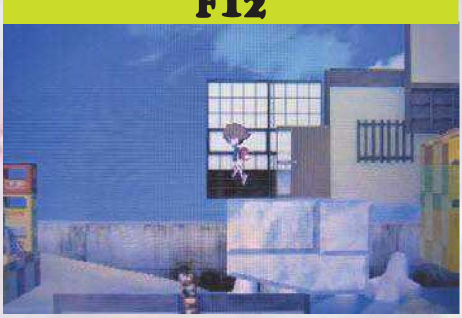
▲从长梯下的平台往左下方跳，就可以到达图示地点。

F11



▲背包位置如图所示。从右边跳上平台时，要看准落钩点，否则可能会勾住了背包结果掉进水里。

F12





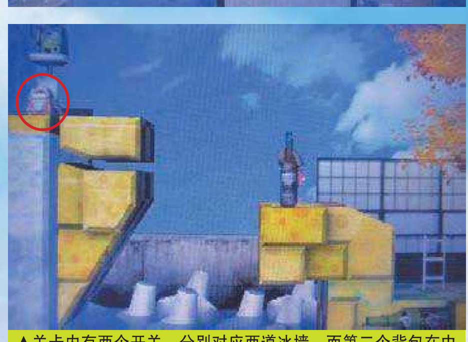
▲背包挡在杂物后面有点难发现。勾住中间的平台后用钟摆飞升便可以取得。

F13

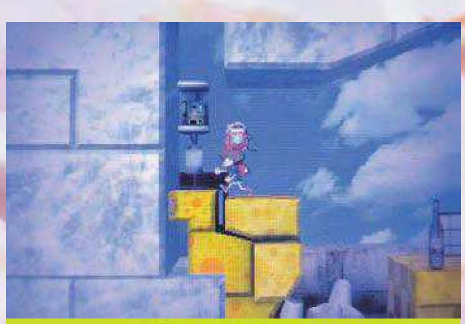


▲由于一开始冰墙就会往下压，需要动作快才能获得这个背包。

F13

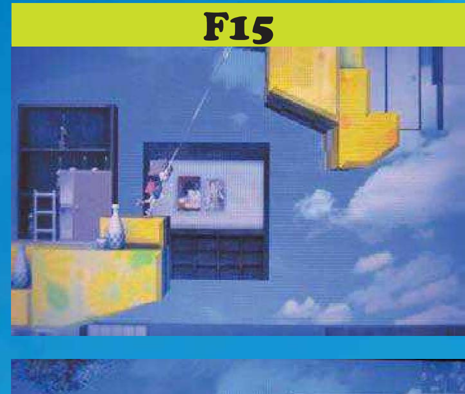


▲关卡内有两个开关，分别对应两道冰墙。而第二个背包在中间的冰墙的右侧，踩下第一个开关后需从下面的路绕到如图位置等待。



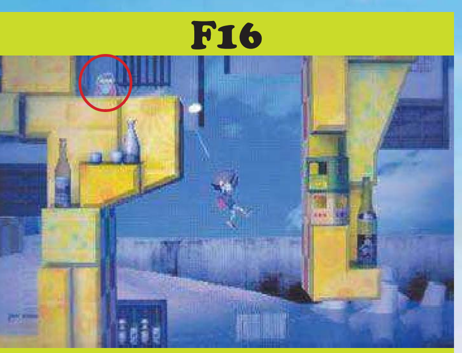
▲踩下第二个机关后最右方的冰墙会迅速落下，取得背包后必须尽快前往终点。

F15



▲在图示位置勾住上方墙壁，跳上平台后，便可以见到左方的背包。

F16



▲利用移动的平台来到对岸后，用钟摆飞升前往图示地点。

F16



▲利用斜坡加速后在终点处往左跳便可到达背包所在平台。

F17



▲在终点处靠近冰墙起跳并向右上方射出钩钩，会因为钩钩回挂勾住背包，需要多尝试几次。

F18



▲一开始便可以看到背包，使用火箭跳跃可以直接跳到背包所在平台。

F19



▲如图，看准敌鱼转身的时机跳下平台即可。

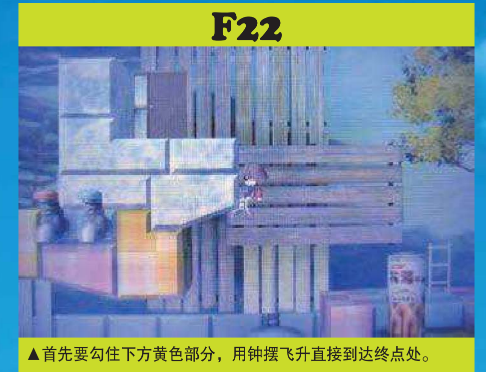
F21



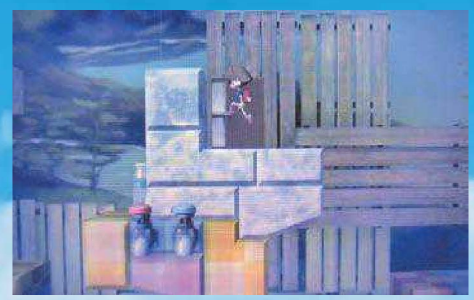


▲击败螃蟹后，螃蟹会乘坐电梯离开，终点的门扉也会降下，而门扉原本所在位置会出现背包。位置比较隐蔽，容易看漏。

F22



▲首先要勾住下方黄色部分，用钟摆飞升直接到达终点处。

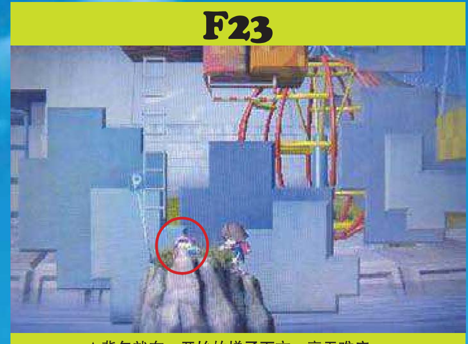




▲此处需跳跃前进以防止平台下降得太快，攀上较高的平台后跳起便可以勾住背包。

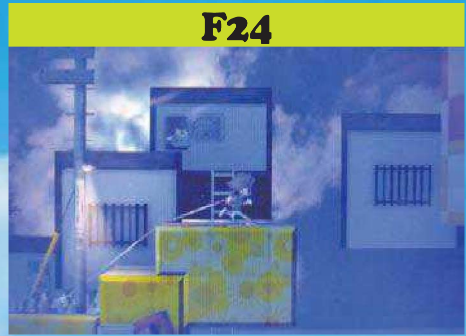


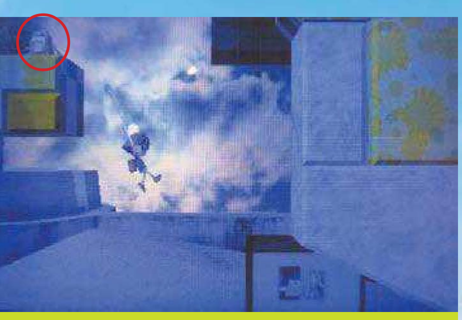
F23



▲背包就在一开始的梯子下方，毫无难度。

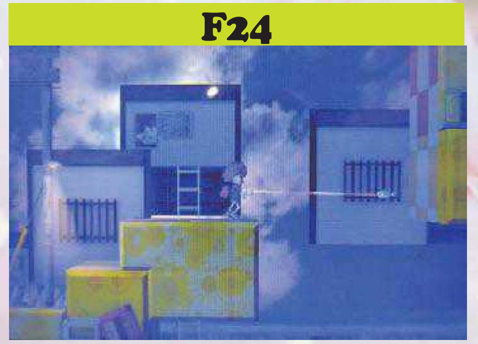
F24

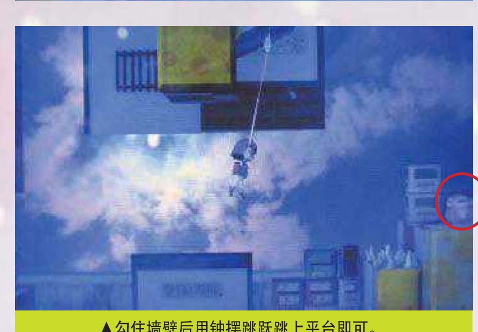




▲勾住针床后使用水平无重力跳跃，在平台边缘松开钓钩同时起跳，然后在空中勾住背包所在平台，即可取得该背包。另外，离开该平台时，必须同样用火箭跳跃，这样才能勾住针床下的黄色部分。

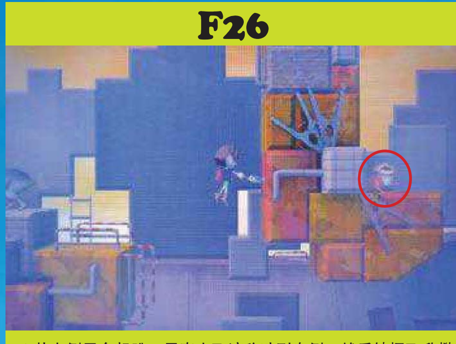
F24





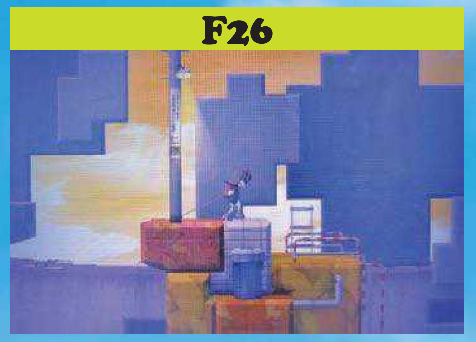
▲勾住墙壁后用钟摆跳跃跳上平台即可。

F26



▲从左侧平台起跳，用泰山飞渡移动到右侧，然后钟摆飞升攀上平台。

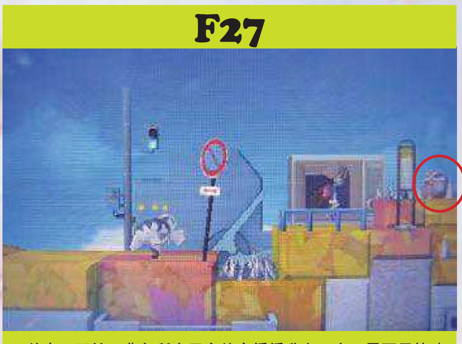
F26





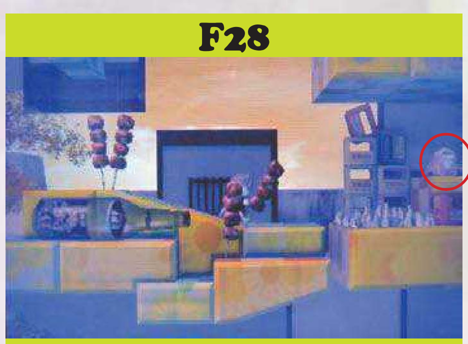
▲在图示平台使用火箭跳跃，向左跳到冰砖上。

F27



▲关卡一开始，背包所在平台就会缓缓升上天空，需要尽快冲到最右边获取。

F28

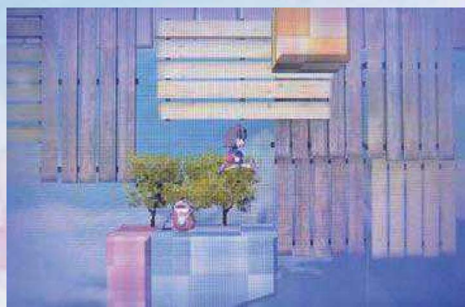


▲背包在如图所示位置，终点的右下方。从冰坡上滑下时，不要按←，角色会直接掉到该处，否则会掉到针床上直接Miss。



F29





▲背包在关卡右上角。跳起后勾住背包并回收，将背包扯向下方平台便可入手。

F29

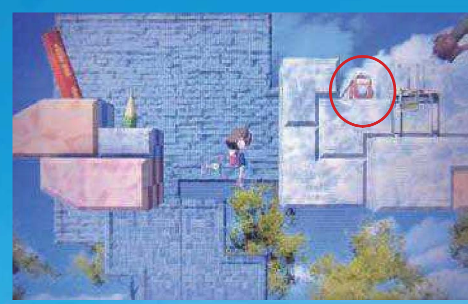


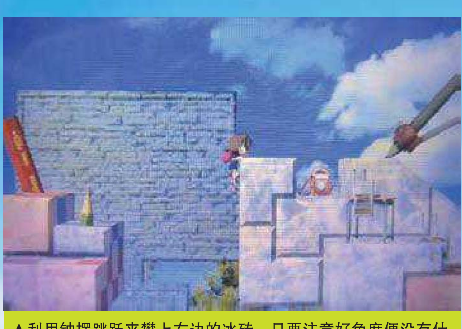


▲第二个背包在第一个背包右方，同样手段炮制。需要注意的是，要从右侧勾住背包，否则很容易掉到下方的针床上。

F30

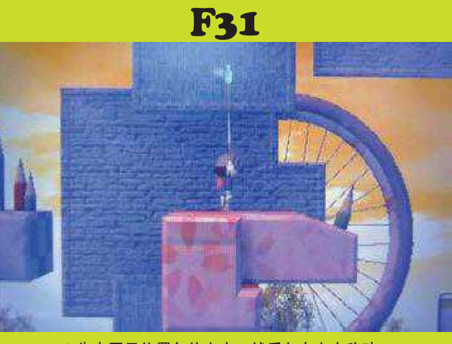




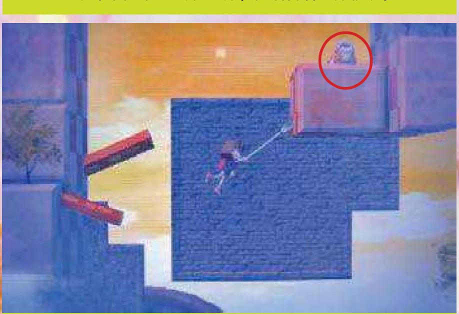


▲利用钟摆跳跃来攀上右边的冰砖，只要注意好角度便没有什么大问题。

F31

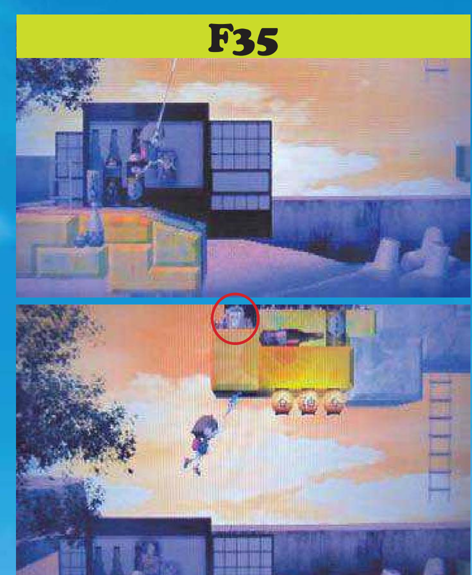


▲先在图示位置勾住上方，然后向右上方移动。

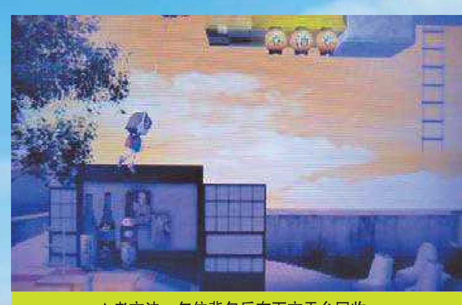


▲之后能看到背包所在平台，垂直攀升后勾住对面平台即可攀爬上去。

F35

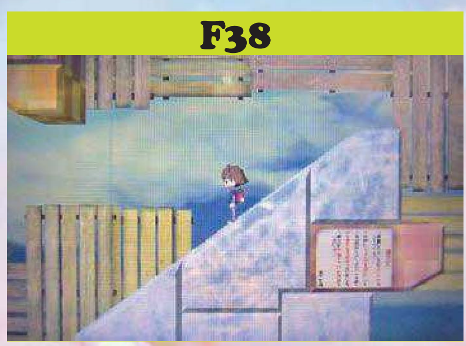


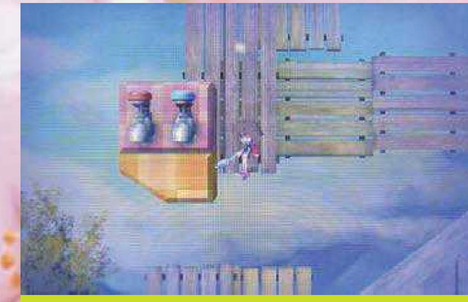
▲如图位置使用延长挂钩，可以勾住上方的平台。用同样方法也可以缩短通关时间。



▲老方法，勾住背包后在下方平台回收。

F38



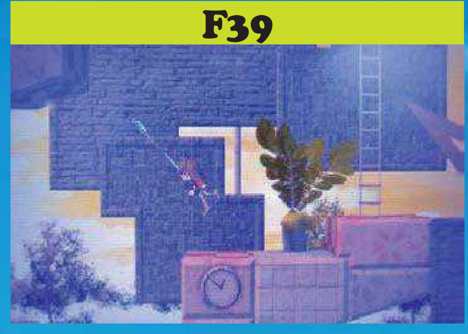


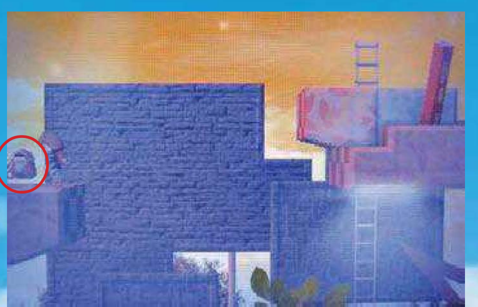
▲从斜坡滑下，并勾住途中的平台。建议滑下时不要按←，保持直立，速度不会过快。



▲爬上平台后，勾住左上方的蓝色墙壁前进，可以看到梯子。爬上梯子，前方便是背包以及通往F47的门扉。

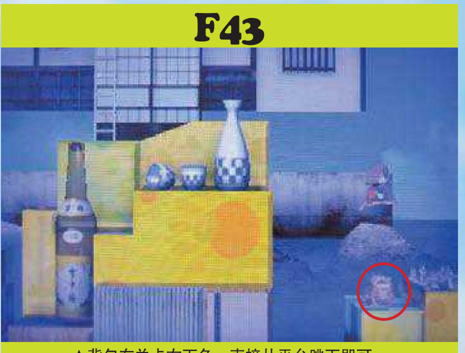
F39





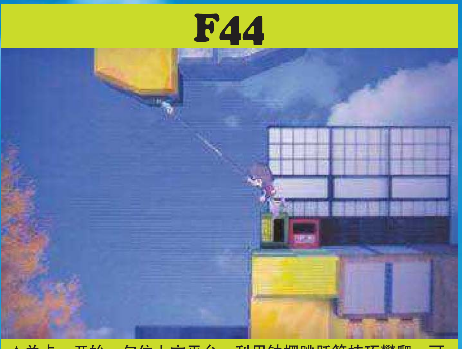
▲在如图位置，使用延长挂钩勾住并攀上平台后，就可以获得背包。

F43



▲背包在关卡右下角，直接从平台跳下即可。

F44



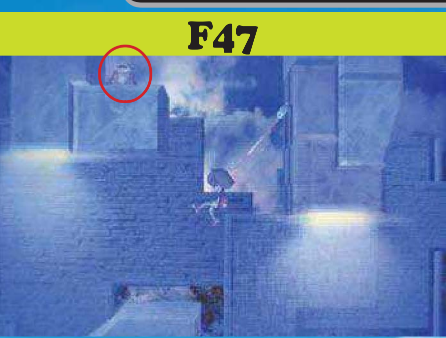
▲关卡一开始，勾住上方平台，利用钟摆跳跃等技巧攀爬，可以来到一个高台。

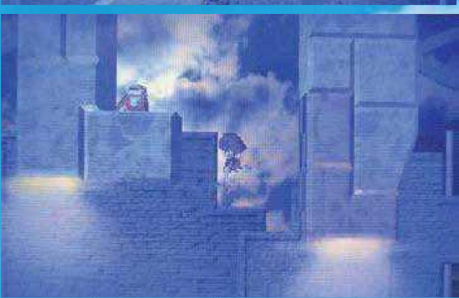


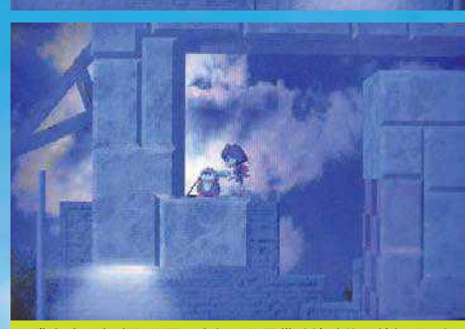


▲在高台上使用火箭跳跃，在空中射出钩索勾住背包，便可以入手。

F47







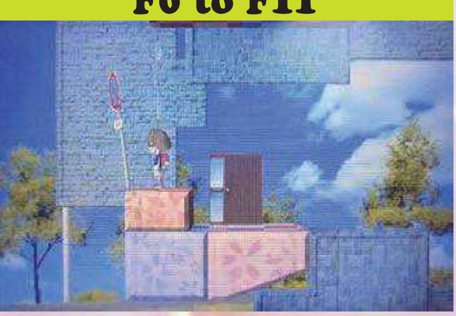
▲背包在顶部中间位置。在如图位置借助墙壁使用钟摆跳跃便可取得。

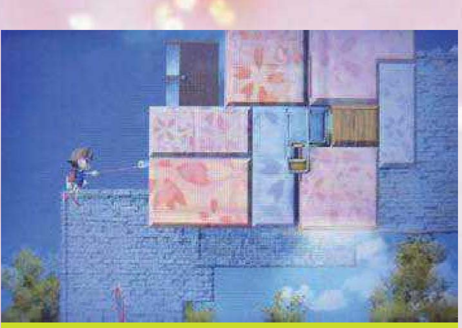
隐藏门扉攻略



游戏中共有50个关卡，但是终点门扉的数目是60个，这是因为部分关卡有分支路线，存在两个门扉。通往分支路线的门扉一般都比较隐蔽且难以到达，这里也一并放上10个隐藏门扉的攻略。

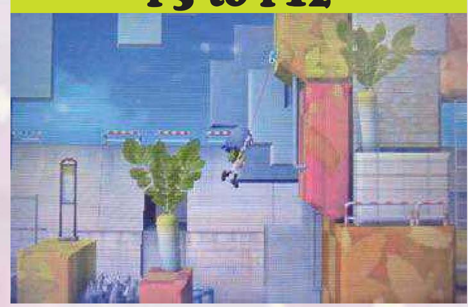
F0 to F11





▲通往F1的门扉上方有个平台，上面便是通往F11的门扉。

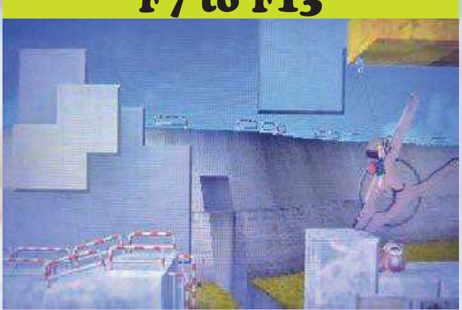
F5 to F12





▲通往F10的门扉在第一个背包左方，用垂直攀升到达背包处，再勾住门扉所在平台即可。

F7 to F13

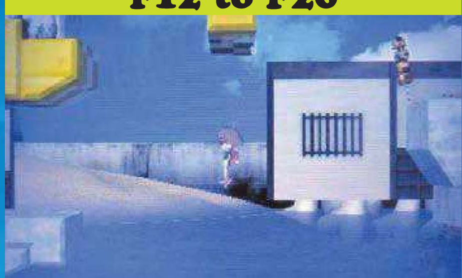


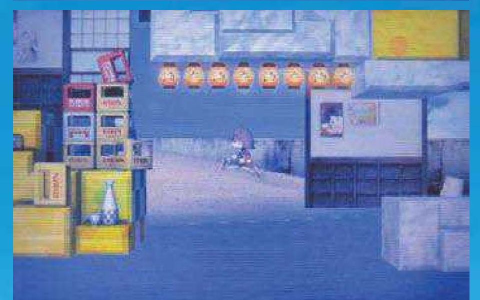




▲攀上背包上方的平台，借助左上方的墙壁，利用钟摆跳跃跳到冰砖上，便可以到达通往F13的门扉。

F12 to F26





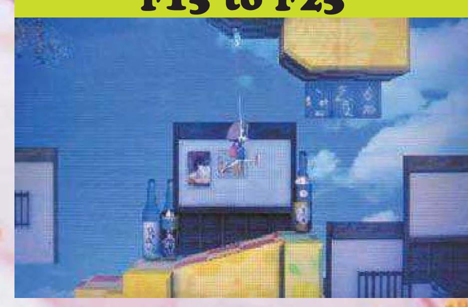
▲要前往本关的隐藏门扉需要使用两次钟摆冲刺。借助图示的平台使用钟摆冲刺，之后跃起勾住最左方的平台。

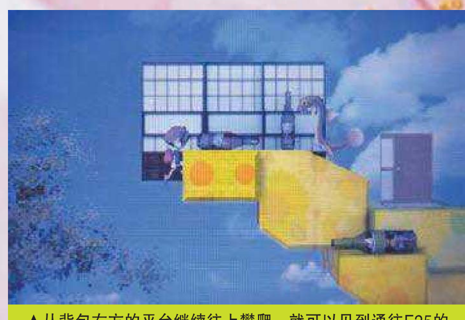




▲使用钟摆冲刺，可以直接跳过针床上的敌鱼攀上冰砖，通往F26的门扉便在眼前。

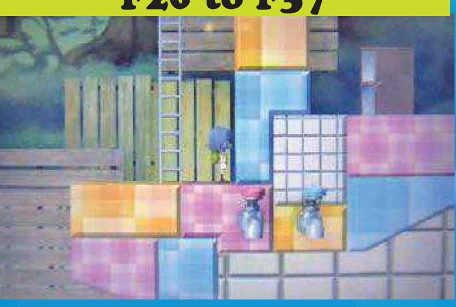
F15 to F25

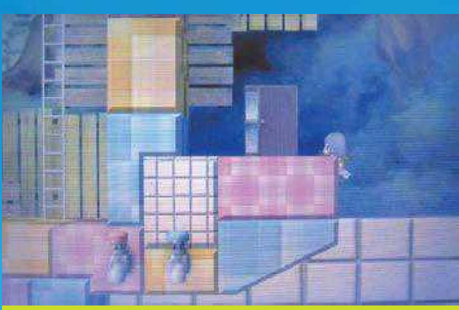




▲从背包右方的平台继续往上攀爬，就可以见到通往F25的门扉。

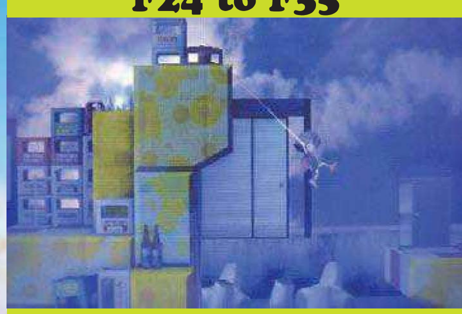
F20 to F37





▲通往F37的门扉的位置如图所示，在F21的门扉下方平台上。玩家只要从平台下方绕到右边便可以到达。

F24 to F35



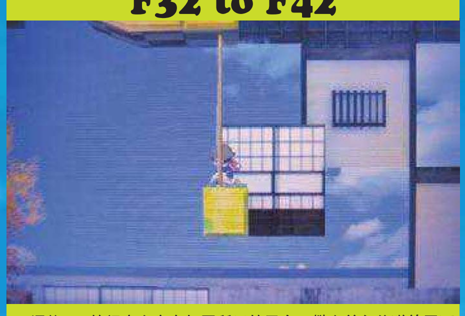
▲从取得第二个背包的平台向右方跳下，便可以见到通往F35的门扉，勾住平台并攀上即可。另外，通往F39的门扉，可以在起点用火箭跳跃往左边跳直接到达。

F29 to F18

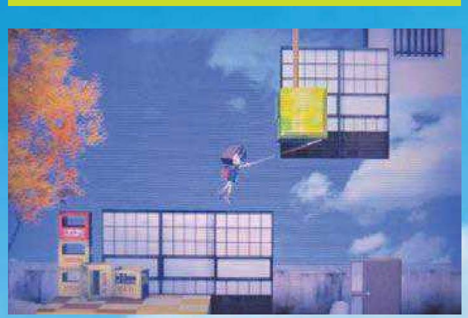


▲通往F18的门扉，在第二个背包的右上方，使用垂直攀升可以降低碰到针床的几率。

F32 to F42



▲通往F33的门扉上方有如图所示的平台，攀上并勾住弹簧网下的地面。





▲跳下平台并制造钟摆，在角色到达钟摆左方最高处时，按↓收紧钩索，把角色甩进弹簧网里。



▲待弹簧网的张力达到最大时按B，顺利的话角色会被弹出很远并能看到图示平台。看准时机发射钩索，便可以攀上该平台前往F42。

F38 to F47

请参照F38的背包回收攻略。

其他收集

BGM收集：全关卡通关可解锁大部分BGM。最后的一首BGM，需要在连续通关模式（シ－ケンシャルチャレンジ）里Game Over一次。

插画收集：总共6张插画。在连续通关模式里分别到达5个结局，可分别获得1张插画。通过20个关卡可解锁第6张插画。





文字冒险

AVG

逆转裁判5

逆转裁判5

Capcom	2013年7月25日	日版	1人
5990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

“《逆转裁判》系列”时隔多年的复活之作，终于登陆3DS。在更换高一级的次世代掌机后，游戏中的表现力明显获得了大幅度增强。《4》中饱受恶评的“看破”系统获得了改进。新系统“心灵观测”也别有一番乐趣，自由度远远超过事前的想象。系统亲切度大幅提高，让玩家能够安心享受法庭战斗的乐趣。本攻略为详细剧情攻略，写明了调查中的重要线索和法庭上的推理过程，对日文有所不明的玩家可随时对照查阅。

文 白菜

基本系统



游戏流程大致上可以分为侦探部分和法庭部分。侦探部分中，玩家要操控角色四处移动、对话和调查，收集案件相关的各种证据和证言。而在法庭部分中，玩家便需要利用这些证据品为武器，将对手的证言一一攻破，导出案件的真相。下面分别介绍两个部分中的行动。

侦探部分

日常行动

玩家要操控角色在限定的场景中移动并发展剧情。可以采取的行动有“对话”、“举证”、“调查”和“移动”。

对话：与当前屏幕上出现的角色对话，获取情报。已经对话完毕的内容会划上记号。

举证：对当前屏幕上出现的角色出示一项证物，出示得当的话，可以让剧情产生新的展开。

调查：后详。

移动：切换到另一个场景。

另外本作的日常行动部分的“法庭记录”中，除了随时可以查看证据品和人物的详细情报外，还追加了全新的机能“侦探笔记（探偵メモ）”。切换到该页面，可以随时查看事件的概要，以及当前需要完成的行动。即使玩家忘记了当前的进度，只要查看这里就能回想起来了。

调查

现场调查是侦探部分的重头戏。玩家需要在案件相关的场所，彻底调查可疑之处，以便收集证物。十字键←/→或是下屏的左右方向箭头可以旋转视点以看到更多的场景。滑杆控制手指移动，遇到可疑之处后手指会变红，按A键或是点击触摸屏便能对该处进行调查。而在本作中，只要调查过的场景物品，都会在手指上划上勾来提示玩家，这样就不容易导致玩家卡关了。

而物品调查则是对某些特定的物品进行详细的调查，用以获得进一步的情报。进入该界面后，十字键控制翻转物品，X和B键控制物品的放大缩小，而滑杆则控制手指移动。找到可疑之处后对上去或是直接点击触摸屏就有可能获得进一步的情报。

法庭部分

法庭部分的特点就是与证人和检控方进行对决。玩家要在系统的帮助下不断进行各种行动，使得审理能够持续下去。如果行动选择错误，画面右上角绿色的“信任槽”就会扣减相应的量，代表对玩家的处罚。信任槽全部扣光后，就会Game Over。这也是法庭部分与侦探部分最大的区别。不过本作中在Game Over发生后可以选择再挑战，从错误的问题处立刻重来，再加上可以随时进行存档，难度可以说已经降低了，所以不怎么擅长推理的玩家也不用担心会卡关。在法庭战斗中，玩家主要进行的行动有以下几种。



解答

就当前议论中的问题，给出答案或举出证物来回答。单纯回答问题的时候，下屏画面会给出候选的选项，玩家要根据自身的推理来选出正确的选项。而举出证物则是以物证或人证来证明自己的想法。这个环节出错虽然不一定会扣减信任槽，但有可能让剧情陷入循环。

指疑

以画面上出现的图像为证，指出其中正确或可疑的部分来推动推理发展。这个环节比较考验玩家的推理能力，如果不是确实地理解了推理状况，连蒙起来都比解答部分要难得多。这个环节出错十有八九都会扣减信任槽。

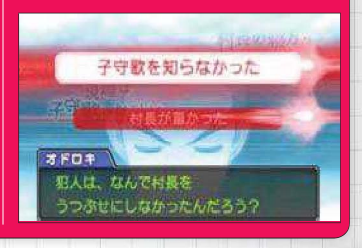
寻问

当证人或嫌疑人做出证言的时候，找到证言中与证物相矛盾的部分，按下R键，利用相应的证物进行“举证（つきつける）”就能将其攻破。如果没有找到矛盾的部分，就要利用“威慑（ゆさぶる）”攻击其含糊其辞的部分，使得证言更加精确，从而诞生出新的矛盾。注意如果指摘部分出错，信任槽就会被削减。

而在本作中，寻问部分新加入了“相谈”系统。当信任槽损耗过半后，“相谈する”的提示就会亮起。按X键进行相谈，搭档就会给玩家指出有可疑的证言，该证言的对话框会闪着绿色的光芒。玩家就要好好观察这里到底哪里不对劲了。

思考路线

该行动通常出现在剧情最为紧要的时刻，玩家要在系统的提示下回顾相关线索，系统会连续给出相关选项，玩家在不断进行选择后，最终将线索串联起来，找出逆转局势的决定性证据。该环节没有信任槽设定，而且即使选错也可以立刻重选当前选项，因此玩家完全不用有任何压力。



特殊操作

希月心音、王泥喜法介和成步堂龙一都各自拥有察觉对手隐藏意识的力量。活用这些力量能够极大推进案情的进展。

心灵观测

法庭部分中，希月心音在场时能够启动的系统。当对象的发言中混有大量感情杂音，无法引出事实的时候，启动该系统就能分析出对象言谈举止中附带的感情要素。感情要素分为绿色标识的“喜悦”、红色标识的“愤怒”、蓝色标识的“恐惧”和“悲伤”、以及黄色标识的“惊讶”。越强烈的感情就会波动得越明显。当对象发言时，找出与其言论不相符合的心情，按下L键进行“指摘（つきとめる）”，然后在下屏点击对应的感情标识。成功后便可以让感情杂音下降，并获得新的证言。如此反复将感情杂音降至0%，就能出现最终的证言。

不过当对象的某一种感情过于强烈时，该感情会发生暴走，使得希月无法读取其他的感情。此时玩家需要让对象恢复一定的冷静，才能继续观测。方法为找到证言中感情暴走最强烈的地方，按下L键进行“试探（さぐる）”，将画面中的手指指向特定的部分，再次按下X键决定，然后根据实际情况解答即可。成功的话就能缓解对象的情绪，让心灵观测恢复正常状态。

看破

王泥喜法介在场时能够启动的系统。当对象的发言中有着谎言时，王泥喜的腕轮就会发生反应。对话界面按下X键发动后，上屏画面会将对象的身体局部放大。当对象撒谎时，身体中的某处必然会出现异于常时的特征。玩家要做的就是找到该特征出现的时机，然后将上屏视界对准该特征，接着在谎言字句出现的时机按下X键，进行看破（みぬく）。被看破之后，对象才会说出真正的事实。

心锁

侦探部分中，成步堂龙一在场时能够启动的系统。当对象的发言中有着隐瞒的部分时，成步堂的勾玉就会发生反应。对话界面按下X键发动后，画面上会出现“心锁”，代表着对象当前的心理防线。这里有些类似于法庭部分的“解答”环节，成步堂要通过不断选择选项回答或举证，来攻破对象的心理防线。当画面上的心锁全部破碎后，就能得到新的情报了。

特典（スペシャルコンテンツ）

特典中一共有“猜谜 逆转推理（クイズ 逆转推理）”、“影像鉴赏（ムービー集）”、“CG鉴赏（イベントカット集）”和“换装（コスチューム变更）”四项可以选择。其中“猜谜 逆转推理”在第一话完成后即可开启序章，之后的“前篇”、“中篇”和“后篇”则以收费DLC形式配信（后文将放出完整攻略）。“影像鉴赏”和“CG鉴赏”会在通关后开启。“换装”可以更换游戏即时演算时成步堂龙一、王泥喜法介和希月心音的服装（也有不能更换的时候），开启方法是点击右下角的“追加コンテンツを购入”，然后下载就行了。



剧情流程攻略

第1话 逆转倒计时

法庭1日目

12月17日 午前9时22分

地方裁判所 被告人第5控え室

成步堂万事屋事务所的新人希月心音，与同事务所的前辈王泥喜法介一起，接手了为她小时候的朋友森澄忍（森澄 しのぶ）辩护的案子。昨日法庭在某个案件中发生了爆炸，当时担当律师的王泥喜在爆炸中收了重伤，旁听的小忍则被视为法庭爆破案的嫌疑人而遭到拘捕。两人决心证明小忍的清白，但是眼看法庭爆炸案即将开庭审理，王泥喜却因为伤口裂开而无法出庭。心音决心即便自己没有经验，也要一个人奋战，为发小辩护。

同日 午前9时46分

地方裁判所 第5法庭

爆破案发生于昨日第4法庭，当时正在审理另一件爆破案件，而作为证据品提出的大象布偶“捏造君”发生了爆炸，炸毁了整个第4法庭。万幸避难及时，并没有出现严重的人员伤亡。死者仅有一名原本预定作为案件证人出庭的警察，名为贺来穗美（贺来 ほずみ）。检察官亚内文武指认小忍为爆破犯，并阐述理由。

解答

法廷を爆破した爆弾の特征とは?

解答：选择“ぬいぐるみに入っていた”。

结论

炸弹安置在证据品大象布偶“捏造君”之中，而其断裂的尾部检测出了小忍的指纹，亚内认为这是不可动摇的决定性证据。



心音被逼入绝境，心中回想起幼年时在法庭发生过的一些悲惨回忆，痛恨无法战斗的自己。危机关头，早已重拾律师徽章的成步堂龙一借着一声“异议あり！”推开了法庭大门，站到了律师席上。他将焦点转向引爆炸弹的方法，让审理继续下去。

亚内申请传唤了证人马等岛晋吾。马等岛是警察机动队爆弹处理人员，昨日案发时也在法庭内，同时也是贺来穗美死亡后的第一发现者。

寻问

～爆发のときのこと～

爆弾の时计がカウントダウンを始めているのが见えたのデス。

举证：对第4句证言出示证物“HH-3000爆弹”。



结论

马等岛的证言中出现他看到倒计时开始的描述。但炸弹放置在大象布偶“捏造君”中，是不可能看得到倒计时的。这正是一处矛盾。

马等岛慌乱之下将证言更改为“听到倒计时的蜂鸣声”，成步堂一时间也奈何他不得。接下来马等岛主张：昨天案件开庭之前，他与被害人贺来将大象布偶“捏造君”带到律师休息室让律师过目，却被在场为王泥喜和心音打气而来的小忍盗走了炸弹的远隔遥控器，并启动了炸弹。因为大象布偶“捏造君”一直严密保管在只有马等岛本人才能打开的炸弹搬运箱里，开庭之前亦只在王泥喜的律师休息室中打开过，因此启动炸弹的时机只有当时。小忍再次出庭，为了洗刷她的罪名，必须证言炸弹爆炸时她所经历的情况。

心灵观测

～爆发したときのこと～

ガレキが……ケホッケホッ。

指摘：对第5句证言指摘感情中的绿色“喜悦”→整体证言变化。

↓

おどろきさんが助けにきてくれたんです！

指摘：对第5句证言指摘感情中的蓝色“悲伤”→整体证言变化。

↓

えんザイくんと一绪に傍听してたら、逃げ迟れてしまって……

举证：对第1句证言出示证物“ねつゾウくんのしっぽ”。

↓

ぬいぐるみが混同された理由がわかるのは？

指疑：指向河马布偶的尾部。

结论

法庭发生爆炸时，王泥喜用身体保护小忍承受了瓦砾，因此受了重伤。而小忍当时带着另一个河马布偶“冤罪君”一起旁听案件，“冤罪君”是与“捏造君”同系列的布偶。得到这一新情报，成步堂主张附着小忍指纹的尾部并非出自装有炸弹的大象布偶“捏造君”，而是小忍自身持有的河马布偶“冤罪君”，两者的尾部构造是完全相同的。这样一来小忍摸过证据品大象布偶“捏造君”的推论也失去了绝对性。

12月17日 午前11时56分

地方裁判所 被告人第5控え室

由于没有检控方没有准备其他证据，审理推迟到第二日。成步堂与心音听小忍说，王泥喜之前陪伴着小忍在第4法庭寻找证据品，于是一同前去汇合。

12月17日 午后12时11分

地方裁判所 第4法庭

王泥喜倒在瓦砾之中，身边还有一块染血的石块。



法庭2日目

12月18日 午前9时34分

地方裁判所 被告人第5控え室

昨日王泥喜被人敲晕在第4法庭，立刻被众人送往医院，而他醒来后也回忆不起事发当时的详细情况。留下这个谜团，成步堂进入了第二天的法庭。

同日 午前9时50分

地方裁判所 第5法庭

由于启动炸弹的远隔遥控器现在仍旧下落不明，因此今日审理的主题变更为昨日王泥喜被袭的案件。检控方以小忍袭击王泥喜律师的罪名，再次将小忍推上被告席。亚内主张王泥喜在搜索现场时找到了小忍是爆破案犯人的证据，因此小忍对王泥喜进行了袭击。王泥喜不省人事之前，用手指沾血在地面写下了“SINOBU”的单词，便是指代小忍名字的信息（SINOBU为罗马音的しのぶ写法，即森澄忍的名字）。法院传唤小忍，对当时的情况进行证言。

寻问

～オドロキとふたりきりのとき～

おどろきさんがついていてくれて、2人で崩坏した法廷に行ったんです。

威慑：第2句证言→追加证言。

↓

ガレキも何もない证言台の近くから、えんザイくんを探しはじめました。

举证：对第3句证言出示证物“第4法廷の上面图”。

↓

爆弹运搬ケースが犯行时にあった场所は?

指摘：指向SINOBU文字。

↓

ケースが犯行后に移动された证据は?

指疑：指向王泥喜的绷带被箱轮碾过的痕迹。

结论

小忍经常呼吸不畅，总是将自己的药放入河马布偶“冤罪君”带在身边。昨日小忍突然病发，于是王泥喜陪着小忍回到第4法庭寻找“冤罪君”。小忍证言王泥喜一开始就在证言台附近开始寻找，但从第4法庭的俯瞰图上看，任何人都不可能无视满地阻碍的瓦砾直接前往证言台。于是检控方出示了新的清晰现场照片。

照片中出现的“炸弹搬运箱”引起了小忍的注意，她回想起当时这个箱子并没有挡住证言台。成步堂主张当时箱子正压在血文字上方，王泥喜不可能在地面写下信息。他倒下后，绷带上出现了被炸弹搬运箱轮碾过的痕迹，也证明了搬运箱是在案件发生后才移动开的。

解答

あの血文字を书いたのは、谁なのか……?

解答：选择“それ以外”，举证“贺来 ほずみ”。

↓

SINOBUが示す本当の意味とは何なのですかな?

解答：举证“爆弹运搬ケース”。

↓

血文字とケースの番号を一致させる方法とは?

解答：选择“线を2本消す”。

↓

被害者が最后に示そうとした爆破犯の正体……それは……!

解答：举证“马等岛晋吾”。

↓

それは、バラシマさんが……

解答：选择“死体の第一発见者だったから”。

结论

如果不是王泥喜留下的信息，那又是谁？成步堂作出假设，将目标指向同样在第4法庭受伤并死亡的贺来穗美。由于贺来小姐与小忍并不认识，因此“SINOBU”的意义应该不是指小忍的名字，而是炸弹搬运箱上的编号。编号为“511103UR”，写起来与“SINOBU”非常相似，只要消去“N”的斜线和“B”的竖线就达到完全一致。如此一来这两笔多上去的血线，相信就是真凶的伪装工作。那么在法庭爆破案中丧生的贺来小姐留下的，必定是该案真凶的线索。以“511103UR”为个人ID的爆弹处理人员马等岛晋吾，则作为重大嫌疑人被揪了出来。

有了矛头的朝向，剩下的推理便如顺藤摸瓜：血信息在案发后没有被发现，也是因为马等岛看到后，慌乱之间急忙以炸弹搬运箱暂时将其隐藏了起来。对于尸体的第一发现者来说，虽然没有消除血迹的时间，但要掩盖则毫无难度。而当其得知小忍的姓名后，则立刻想到了利用这个信息嫁祸小忍的诡计，自然袭击王泥喜的凶手，也极有可能就是他。

解答

血文字が贺来刑事の书いたものだと证明する方法は……

解答：选择“血文字のDNA鉴定”。

结论

马等岛作为证人再次出现在了法庭上，成步堂准备与其对决，一步步揭开事实真相。在法庭对血信息的DNA进行取证分析的期间，成步堂开始了对马等岛的寻问。

寻问

～爆发后の様子～

彼女は、入口近くの瓦砾のカドにアタマをぶつけてシボウしてイタ。

举证：对第4句证言出示证物“贺来ほずみの解剖记录”。

结论

马等岛辩驳血信息不可能是贺来小姐留下的，因为贺来小姐尸体被发现时在法庭入口处，是撞在入口附近瓦砾的尖角上死去的，与证言台右侧的血信息处相隔太远。不过这显然与尸检报告上“遭到平面硬物撞击致死”的描述矛盾。如果尸检报告正确，那么入口附近的尖角并非杀死贺来小姐的凶器，这样一来贺来小姐是否当真死在入口处也非常可疑，很可能是凶手移动了尸体。此时血信息检验报告到来，数字部分是贺来小姐的血迹，而添加的两条线则是利用了王泥喜的血。

寻问

～本当のこと～

《522203UR》……とハッキリと！おどろきマシタ。

举证：对第2句证言出示证物“王泥喜袭击现场写真”。

↓

バラシマさんは《R》を……

解答：选择“本当に见た”。

↓

《R》を见た可能性を示しているのは?

指疑：指向“U”右侧缺失的文字。

↓

爆発で崩れているということは、この血文字が书かれたのは?

解答：选择“爆発よりも前”。

结论

马等岛承认了自己移动尸体，隐藏血信息的行动，但他坚称是不想被怀疑，虽然不知为什么贺来小姐死前写下他的ID，但自己绝不是凶手。然而他证言中提到“清楚地看到了被害者写下他的ID‘522203UR’”这里引起了成步堂的注意。因为现场照片的血文字明明缺失了最后的“R”。虽然马等岛立刻改口说自己看错了，但成步堂从他的神色中认定他确实看到了那个“R”，并假设出那个“R”原本就写在“U”的右侧缺失处。

如此一来，整个事件的发生顺序就彻底颠倒了过来：血信息的书写时机是在法庭爆破之前，然后才因为爆破而缺失了字母“R”。那么贺来小姐必然不是死于爆炸，而是在发生爆炸案之前就已经被杀害！由于尸体是在法庭被发现，成步堂推测在法庭裁判开始之前，贺来小姐就已经死亡，然后被凶手在爆炸后放置于现场作成伪装。根据警方的证供，在当日裁判开始之前，目击到贺来小姐的人，就只有马等岛一人，并且一直和她单独待在一起。

解答

证人が持っていた”凶器になるもの”とは一体何なのですか!

解答：举证“HH-3000爆弹”。

结论

为了进一步巩固自己的推理，成步堂指出凶器是藏在大象布偶“捏造君”体内的爆弹，其五面方正，且拥有一定的重量，作为“钝器”正好吻合尸检报告上的死因。但由于炸弹已经爆炸，凶器已经不存在于此，要给马等岛定罪，仍然缺乏决定性的证据。

解答

バラシマさんが隐しておく必要があったものを示す写真とは?

解答：举证“法廷爆破现场写真”。

↓

バラシマさんが裁判の间、死体を隐せた场所はないだろうか?

解答：举证“爆弹运搬ケース”。

结论

证明不了已经消灭的证据，成步堂逆转了思考，决定证明“没能消灭，仍然隐藏着”的证据。如果贺来小姐在裁判前已经死亡，凶手若要将其尸身带入法庭，必然得有藏匿之处。那极有可能就是大家认为装有炸弹，谁都不会去随意触碰，并且能够抵御爆炸冲击的炸弹搬运箱。

正当裁判长要求开箱检查之时，马等岛做出了恐怖的事。他告诉大家前天在第4法庭爆炸的只是他另外制作的炸弹，而真正的HH-3000炸弹现在就在他的手上，而这个炸弹再过5分钟就要爆炸了。由于没有人见过布偶中装的到底是哪个炸弹，因此事实上不能排除这种可能性。虽然马等岛的行为已经相当于自首，但众人惊慌之下全员逃离法庭，只留下了成步堂、心音、裁判长和马等岛四人……



解答&指疑

さあ、どうする……?
解答：选择“逃げない”。
↓
本物の爆弾ではないことを示しているのは?
指疑：指向炸弹计时器处的裂痕。

结论

成步堂并没有逃走，他发现马等岛手中炸弹的计时器部分仍然在正常运作，并且没有出现证据照片中已损坏的计时器处的裂痕，因此断定这个炸弹一定是拆弹训练用的假货。成步堂请求裁判长进行开箱检查，果然在搬运箱中发现了大滩的血迹，只要DNA鉴定为贺来小姐的血迹，那这便是不动如山的铁证。

马等岛一直以来将自己负责拆掉的炸弹流入市场谋财。前日当他准备染指HH-3000时被贺来穗美发现，一时冲动就将其杀害。贺来小姐趁他寻找藏匿尸体的地方时挣扎着留下了血信息。由于开庭迫在眉睫，没有时间消除血迹的马等岛想到了利用爆炸来掩盖真相的手段。而王泥喜被袭击，也是因为看到了血信息，当时正准备打开箱子检查，却正好被昨日证言完毕的马等岛回到现场撞见。将其击晕后马等岛想到可以利用这一点来嫁祸小忍，才挪开了掩盖血信息的箱子，制造出假信息的圈套。一切真相大白后，小忍理所当然获得了无罪判决。

12月18日 午后12时31分

地方裁判所 被告人第5控え室

解答

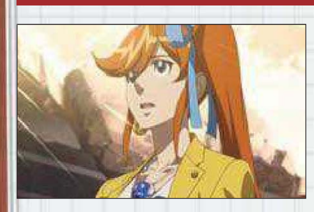
ひとつだけ残っているナゾとは?
解答：举证“リモコンスイッチ”。

结论

结果直到最后，远隔遥控器的下落还是没有找到。不过众人决定将这个问题交给警察，首先要将判决的结果告诉身在医院的王泥喜。

某日 某时刻

成步堂なんでも事務所



然而在不久之后，王泥喜向成步堂提出要暂时离开事务所，理由是自己有着非完成不可的事。心音站在第4法庭的瓦砾堆里，怀着悲伤的心情，回想起自己与王泥喜初次相遇的情况，以及他披上那件外套后，正义的理念所产生的变化。这又要追溯到今年春天的时候，那件“妖怪杀人案件”的回忆了……

第2话 逆转百鬼夜行

探侦1日目

4月17日 午后12时13分

成歩堂なんでも事務所

时间回溯至8个月前。许久未曾露面的王泥喜法介因为成步堂的委托来到事务所，却被成步堂的养女成步堂美贯（成步堂 みぬき）直接拖到了盛行妖怪热潮的九尾村。

同日 午后1时30分

九尾村・妖怪横町

移动 九尾屋敷・庭园

同日 午后2时5分

九尾屋敷・庭园

对话 “九尾村について”
举证：“弁护士バッジ”
对话 “九尾村について”、“开かずの间の天魔太郎”

美贯受到朋友天马梦见（天马 ゆめみ）的邀请，来到她作为女仆所工作的豪宅参加聚会。并见到了九尾蒙面摔跤手与妖怪天魔太郎的战斗表演。



同日 午后3时40分

九尾屋敷・庭园

王泥喜与美贯从梦见处得知村长被妖怪天魔太郎杀害。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

王泥喜赶到案发现场九尾之间，发现村长被长枪刺杀。而现场另一名额上沾血的人刚好从昏迷中醒来，被送往医院。

同日 某时刻

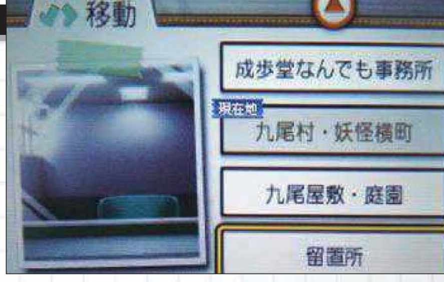
九尾屋敷・庭园

对话 “事件のこと”、“村长について”
移动 留置所

被送往医院的人是天魔市的市长天马出右卫门，也是梦见的父亲。他以杀害九尾村村长九尾银次的嫌疑，已经被警方拘捕。王泥喜接受了梦见的请求，准备为天马市长做无罪辩护。

同日 某时刻

留置所 面会室



对话 “逮捕の理由”、“动机について”
移动 九尾村・妖怪横町

王泥喜来到留置所，与天马市长见面，并听取了情况。被逮捕的理由是凶器上沾有市长的指纹，以及市长想要合并天魔市与九尾村，却遭到九尾村长的强烈反对，拥有杀人动机。

同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 “ココネについて”、“心理学”、“依赖人について”
移动 九尾屋敷・ロビ－

希月心音作为新人律师，被成步堂派到九尾村来帮助王泥喜。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビ-

王泥喜与心音得知九尾蒙面摔跤手失踪的消息，并遇到了豪宅的管理人钱洗熊兵卫。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

对话 “现场の调查について”、“说得する”

调查

调查左侧村长尸体旁倒下的椅子，进入局部画面。
↓
局部画面下，调查椅子下的绿色包袱皮。
↓
退回外部画面，调查右侧市长椅子挡住的发光的小九尾天魔像。
↓
调查窗户。
↓
调查狐狸像、“不开之间”的门和桌上的凶器长枪。

对话 “事件の经纬”、“妖怪のコンセキ”、“容疑者”、“担当检事について”

在现场两人遇到了热血的刑警番轰三，不仅（机智地骗过他）调查了现场，还（机智地骗过他）套出了搜查情报。不过听到这次检控方的担当检察官是夕神迅，心音神色一怔，似乎两人有所关联。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビ-

对话 “グレ－ト九尾”、“グレ－ト九尾の死”、“事件について”
移动 九尾村・妖怪横町

钱洗熊兵卫找到两人，告诉他们九尾蒙面摔跤手可能已经被杀害，因为他决不脱下的九尾头罩被发现掉落在河边。



同日 某时刻

九尾村·妖怪横町

对话 "事件の时の记忆"、"犯人は天魔太郎?"、"天魔太郎の特征"、"グレート九尾"

再次遇到梦见，她证言她在豪宅的走廊处看见了妖怪天魔太郎逃向大厅。之前没有透露这一情报，是因为被天马市长的秘书美叶院秀一告诫，害怕灵魂被抽走。看来这个叫美叶院的人很可疑。

同日 某时刻

九尾屋敷·ロビ-

对话 "ゆめみへの口止め"、"アリバイ"

在大厅遇到了市长秘书美叶院秀一。他与熊兵卫坚称案发当时两人都在大厅，却没有遇到梦见看到的天魔太郎，看到天魔太郎一说必然是梦见的幻觉。心音认为美叶院对天魔太郎似乎有着异常的执着，决定向市长打听详细情况。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 "天魔太郎の复活"、"合并の理由"

看破

特征：右眼下眼皮快速跳动。

观光资源として魅力的だったからな。

举证："グレ-ト九尾の写真"

对话 "合并の理由"

举证："グレ-ト九尾のマスク"

虽然天马市长不想说出促进天魔市与九尾村合并的理由，但王泥喜利用腕轮的力量看破了他的谎言。市长老实说出他促进合并，是因为被人威胁如果不这么做，就要杀死他的女儿梦见。王泥喜推理九尾蒙面摔跤手的真实身分正是身为前摔角手的九尾银次村长，而真凶正是发现了这一点，从而杀掉了站在反对合并最前线的他。

调查告一段落。众人做好准备迎接第二天的法庭裁判。



法庭1日目

4月18日 午前9时15分

地方裁判所 被告人第3控え室

开庭前，王泥喜与心音见到了身着正装的成步堂，他似乎准备去取回律师资格，今天会在旁听席旁听。

同日 午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

身为检察官，却同时犯下杀人罪的罪犯检察官夕神迅登场，展现了他可怕的心理操作能力，让裁判长一开始就倾向于他。审理开始后，第一位证人是番轰三刑警，对事件进行证言。



寻问

～事件について～

だが、痛みで目を覚ました村长は、置物を手に取り、反击したのだ!

举证：对第5句证言出示证物"九尾と天魔の置物"。

↓

それでは、うかがいましょう。钝器に残った不自然な点とは。

解答：选择"指纹が残ってない"。

↓

ひょっとして。そのフロシキ……

解答：选择"置物を包んでいた"。

结论

番刑警认为天马市长先利用安眠药让九尾村长睡去，然后用长枪刺穿了村长。村长在激痛之下醒来，拿起手边的九尾天魔像进行了反击，让天马市长也晕倒在座位上。然而九尾天魔像上并没有留下指纹，而当时九尾村长并没有戴上手套一类物品。王泥喜主张利用九尾天魔像攻击天马市长的，可能是另外一人。这说明案发当时有第三人在场。

不过这个主张轻易就被夕神检察官推翻。他拿出现场的一张染有天马市长血迹的包袱皮，主张当时这张包袱皮包住九尾天魔像，因此像上不会留下指纹，攻击过后包袱皮上却染上了市长的血迹。

此时心音提出，既然包袱皮上谁的指纹也没有留下，那么同样有可能是第三人攻击了天马市长，例如在现场留下了黑色羽毛和足迹的妖怪天魔太郎。当然妖怪是不可能有的，夕神与番对这些痕迹发表了检控方的看法。

寻问

～妖怪のコンセキの真相～

だから村长の杀害も、结果として妖怪のシワザに见えたのだ。

威慑：第4句证言→追加证言。

↓

现场に妖怪のコンセキを残した后、市长は、眠る村长を杀害したのだ!

举证：对第5句证言出示证物"现场写真"。

↓

妖怪のコンセキが杀害前になかった证据は?

指疑：指向血迹上的羽毛或脚印。

结论

检控方主张犯人天马市长留下妖怪的痕迹，是为了用恐怖镇压九尾村的反合并运动。对于正掀起妖怪热潮的村子来说，相信是妖怪下手也不无可能。夕神更拿出村长就是九尾蒙面摔跤手的情报，主张市长原本没有杀人计划，只打算扮作妖怪后引发恐慌，但在现场却发现了引领反合并运动的九尾蒙面摔跤手的真正身分，因此忽起杀心。在村长的身上也搜出了一封威胁信，声称"如果不将九尾村与天魔市合并，就将夺去其最爱之人的生命"，这是市长威胁过九尾村长的证据。番刑警认为天马市长扮作妖怪出现留下痕迹后，再将服下安眠药的村长杀死，就是事件的全貌。

然而现场照片上，清晰地印着沾有血迹的妖怪足印，黑色羽毛也是掉落在血迹上方，证明痕迹绝对是村长被杀后才留下的。天马市长若是遭到村长的反击而昏迷，又怎么可能有时间去伪装成妖怪并留下痕迹？王泥喜认定在场一定有第三人扮作天魔太郎。

梦见小姐的证言也提到她在走廊看到了天魔太郎逃向大厅。但是大厅有管理人钱洗熊兵卫和市长秘书美叶院秀一在，声称没有看到什么天魔太郎。因此王泥喜要求传唤熊兵卫进行证言。

寻问

～ロビ-を见张っていたこと～

事件のあった15时过ぎも、管理人室でちゃんと见张ってたんだ。

举证：对第3句证言出示证物"テレビの番组表"。

↓

テレビを见ながらロビ-を见张れないことを示す证据品とは?

解答：举证"ロビ-の见取り图"。

结论

王泥喜察觉到熊兵卫在撒谎，刚想进行“看破”，却被夕神所饲养的老鹰所干扰，无法集中精神。如此一来在夕神检察官面前，王泥喜的“看破”能力就被封印住了。不过要抓住熊兵卫证言中的矛盾似乎并不需要“看破”的能力，因为他在证言中提到“事件发生的下午3点之后也在管理人室看守着大厅”，而事实上当时他应该正在观看他最喜欢的摔跤比赛。电视屏幕正朝着大厅，一边看电视一边监视大厅根本是不可能的。不过夕神则主张熊兵卫虽然是在看电视，但是却用耳朵听着大厅的动静。裁判长要求熊兵卫做出进一步证言。

寻问

～耳はサボってねえ～

あそこには谁か来れば床がきしむ。绝对に气が付くんだオラは。

威慑：第3句证言。

↓

重要な证言ですか?

解答：选择“重要”→追加证言。

↓

天魔太郎はシャクジョウを持ってる。ヤツが通ればあれが音を立てらあ。

举证：对第4句证言出示证物“妖怪传说的绘卷物”。

↓

证人が、天马太郎はシャクジョウを持っていると、思い入んだ理由は?

解答：选择“天魔太郎を实际に见た”。

结论

大厅的地板踩上去会有响声，熊兵卫坚称没有听到任何响声，就是没人经过的证据。更何况拿着锡杖的天魔太郎，路过时更不可能保持安静。殊不知这句画蛇添足的证言正中王泥喜下怀：九尾村惟一传承了天魔太郎传说的绘卷中，天魔太郎没有拿着锡杖。而在梦见与熊兵卫的证言中都提到了锡杖。那么熊兵卫能够说出天魔太郎拿着锡杖的原因，只能是因为他实际上见到了拿着锡杖的天魔太郎!

熊兵卫承认自己受限于九尾村的规矩“即使看到天魔太郎也不能说出口，否则灵魂会被抽掉”，因此即便看到了天魔太郎，也不能从自己的口中说出来。而真凶就是利用这一点，强行掩盖了自己的存在。事已至此，夕神不得不承认在场确实有第三人。但新的问题又浮现，既然梦见在进入现场前听到了悲鸣，为什么在现场却没有发现第三人存在?检控方申请传唤梦见作为证人进行证言。

同日 午前10时43分

地方裁判所 第4法庭

休息3分钟后，天马梦见作为证人出庭，证言案发时现场到底有没有天魔太郎。

心灵观测

～现场に天魔太郎がいたか? ～

试探：指向上方乘着火焰车轮的妖怪。

↓

ゆめみが火车と间违えたものは?

试探：指向天花板的吊灯→整体证言变化。

↓

コシが抜けて座り入んでしまって。

指摘：第3句证言感情中的蓝色“悲伤”→整体证言变化。

↓

ゆめみちゃんが、勇气を持った理由、この证据品と关系あるのでは?

解答：举证“九尾草”。

结论

梦见在案发现场九尾之间并没有见到天魔太郎，不过却拾到并带走了绘有九尾草图案的盒子，然而此乃九尾屋敷的万能钥匙。由于梦见本身持有九尾之间的钥匙，因此除她以外能够打开九尾之间的就只有这把万能钥匙。而这把万能钥匙在九尾之间被梦见发现，即是说直到梦见打开门为止，案发现场都是一个完全密室！如此一来，能够杀害村长的，也只有天马市长了。

解答&指疑

犯人はどこから脱出したのか?

指疑：指向九尾之间的大门。

↓

正面扉の键が闭まっていた理由、それは……

解答：选择“真犯人が外侧から闭めた”。

↓

なぜ密室である现场に键があったのか?

解答：选择“部屋の中に键を投げ入れる”。

↓

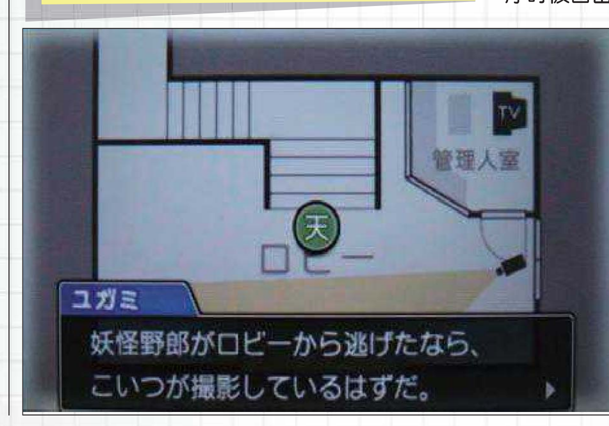
犯人はどこから密室に键を投げ入れたのか?

指疑：指向换气口。

↓

犯人が空をとんだ证据とは?

解答：举证“新闻の号外”。



结论

九尾之间的窗户缝隙太小，而且外侧是悬崖峭壁；通向走廊的通气口虽然足够人身穿过，但离地高达3米，室内附近也没有任何可以垫脚的物品；九尾之间里侧传说封印了天魔太郎的“不开之间”，更是早在搜查时就被证明了无论如何都无法以破坏以外的方式打开。于是能够离开的方式只剩下大门。王泥喜主张真凶是带着万能钥匙从正门出去，然后在外面用钥匙锁门，接着从走廊爬入换气口，将万能钥匙丢回房间内。这个假设破解了密室之谜，再次证明了第三人存在的可能性。

然而即便认同了真凶离开九尾之间的方法，也认同他穿过走廊去到了大厅，却没有被架设在玄关的监视摄像机拍摄到。即是说真凶没有通过玄关却离开了豪宅。大厅中的窗户外面是悬崖峭壁，同样也不可能离开。那么真凶到底是如何逃脱豪宅的呢?不能解开这个谜的话，所有的假设和推论都无法成立。

虽然由于线索不足，不明白作案手法的原理，但当天的报纸上确实拍摄到了天魔太郎飞在空中的照片，王泥喜只得强硬主张天魔太郎的确是从窗户飞翔而去。当然这个推理实在太过荒诞，夕神反而提出另一种假设：来到大厅的天魔太郎没有经过玄关，既是说没有离开豪宅，而是回到了走廊。当时身处走廊和九尾之间的，只有死去的九尾村长、被击晕的天马市长、以及证言看到了天魔太郎的梦见。那么比起相信真凶飞着离开了九尾屋敷，将现场的伪装工作、目击证言全部算到“企图包庇父亲，伪装成天魔太郎自导自演”的天马梦见身上则更令人信服。

就在梦见即将被逮捕之际，被告人天马市长忽然站上前来，发出异样的声音，并自称自己是被关在“不开之间”的天魔太郎，现在附体在天马出右卫门身上。夕神明知这是父亲保护女儿的下下之策，却仍然笑着同意了“天魔太郎”的主张，承认了妖怪的存在。如此一来，事件的经过就变成了天马市长杀死九尾村长，受到反击后揭开“不开之间”的封印后气绝。梦见听到悲鸣声后打开九尾之间大门，只看到村长与市长。当她慌乱前去报警时，天魔太郎的灵魂离开“不开之间”，附身于市长身上，其姿态也产生了变化。于是它在现场留下了妖怪的痕迹，经过走廊和大厅时被目击，然后从大厅的窗户飞翔着离开了。肆意飞行之后，回到九尾之间时刚好妖力耗尽，于是又变回了天马市长的外观，接下来就有了王泥喜在现场看到的一幕。

王泥喜力争有第三人在场的可能性也没有被消除，而天马市长的自白也是处于保护女儿的感情，因此要求审理延迟一天。夕神虽然反对延迟审理，认为律师会趁此机会捏造证据，但在番的控制下也无法再对裁判长进行心理操作。于是审理成功延期一天。

探偵2日目

4月18日 午后1时20分

成歩堂なんでも事务所

为了拯救天马父女，王泥喜与心音决心揪出天魔太郎的真实身分。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

对话 "搜查情报"、"グレート九尾"

移动 成步堂なんでも事务所

对换气口通道进行检查后，发现通道中积满了灰尘，反而得出了没有人通过了通道的结论。



同日 某时刻

成歩堂なんでも事务所

对话 "今回の弁护について"、"ココネとの出会い"

成步堂为有些泄气的两人打气，两人决定再去见一下天马市长。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 "妖怪のコンセキ"、"思い出した事"

举证："九尾と天魔の置物"、"胁迫状"

对话 "胁迫状"

移动 九尾村・妖怪横町

与（假装化为天魔太郎的）天马市长交谈后，市长交给王泥喜一把打开"不开之间"的钥匙，这是他醒来后从犯人手里夺过并吞下的，为了不使犯人进入"不开之间"。而两人从恐吓信上发现了市长秘书美叶院秀一的嫌疑。因为只有他知道市长收到了恐吓信，所以理应只有他才能想出转移恐吓信嫁祸市长的手段。美叶院作为真凶的嫌疑一下子大了起来。

同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 "思い出した事"、"开かずの间"

举证："九尾と天魔の置物"

在九尾村遇到梦见小姐，她似乎神色有异，但看见王泥喜的瞬间因为惊吓而又恢复了常态。她回想起现场那些妖怪痕迹，实际上在她打开大门的时候是没有的。另外梦见还说能够打开"不开之间"的钥匙只有王泥喜手上这一把，连万能钥匙也不行。但是钥匙孔必须解开设置在九尾之间，只有九尾村长知道的机关才会出现。在听取其余情况时，王泥喜的腕轮忽然反映她在说谎，但还没来得及打听，梦见就被番刑警带到夕神那里问话去了。

同日 某时刻

九尾屋敷・庭园

对话 "天魔太郎を见たか"、"ゆめみのウワサ"

举证："胁迫状"

移动 九尾屋敷・九尾の间

从美叶院那里得知，梦见小姐似乎有"神凭"的情况，时常一个人穿着天魔太郎的服装在森林之类的地方散步，并说着奇怪的话。麻烦的是"神凭"期间，梦见小姐自身完全没有记忆。而与他对质恐吓信的时候，他非但不承认，还毁灭了恐吓信，使得证据消失了一个。

同日 某时刻

九尾屋敷・九尾の间

> **调查**
>
> 调查左侧放置村长尸体的桌子，进入局部画面。
> ↓
> 局部画面下，调查桌子下的天魔九尾像碎片。
> ↓
> 退回外部画面，调查"不开之门"旁边的狐狸像。
> ↓
> 转换视角后调查屏风。
> ↓
> 自动退出调查界面后，再次选择调查，转换视角后调查屏风，进入物品调查界面。
> ↓
> 物品调查界面下，正面调查屏风，接着调查屏风背面中央的钥匙孔和两侧的钥匙。

成功解除机关，两人进入了"不开之间"。

同日 某时刻

九尾屋敷・开かずの间

> **调查**
>
> 调查地面的护手霜。
> ↓
> 调查天魔太郎的雕像。
> ↓
> 调查祭坛、锡杖和换气口。

移动 九尾屋敷・ロビ－



掉落在地面的原创品牌护手霜，表示美叶院曾经进入过这里。那么案发当日从九尾之间中冲出来的天魔太郎，很可能就是美叶院。另外两人还在天魔太郎雕像下方的空洞中找到了一个黑色人偶。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビ-

对话 "スリの件"、"开かずの间の财宝"

对话 选择"天魔太郎の目击谈"，举证"村のオキテ书"

对话 "天魔太郎の目击谈"

移动 留置所

盘问熊兵卫后得知他是传说中的大盗"小豆"的孙子，而这位大盗作案后必定放置在现场的人偶，竟然与"不开之间"中找到的人偶一样。另外得知他其实并不相信九尾村的规矩，但为了保护梦见不扯上关系，所以才遵守美叶院的命令说谎。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 "ユメミのウワサ"、"ウワサの真相"、"妖怪のコンセキの真相"

心音以"梦游病"来解释梦见的"神凭"，使得天马市长相信梦见无法有意识地做出伪装工作来包庇父亲，然后道出了关于现场妖怪痕迹的情况。他承认这些痕迹既非自己也非梦见留下，相信是当时在场的真凶所留下的痕迹。根据市长回忆美叶院对天魔太郎某日忽然产生了异常的执着来看，真凶几乎已经可以推论出就是美叶院了。

同日 某时刻

九尾屋敷・ロビ-

对话 "天魔太郎の正体"

虽然向美叶院进行了追问，但他却没有露出任何破绽，看来只能在明天的法庭上将他绳之以法了。



同日 某时刻

九尾村・妖怪横町

对话 "思い出した事"

> **看破**
>
> 特征：右手灵符在抖动。
> それだけ言って。

对话 "思い出した事"

看破梦见的谎言后，梦见和盘托出父亲在昏迷前说出的冲击性发言——"梦见，对不起。我杀掉了村长……"然而就算如此，王泥喜也决定相信天马市长。

法庭2日目

4月19日 午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

审理再开。上次审理中妖怪作案的推论被夕神自身否定，并主张是现场的痕迹是梦见留下的，而屋敷中的天魔太郎也是梦见假扮的。检控方传唤了证人熊兵卫对此进行证言。

寻问

～妖怪の正体はゆめみ～

あれは现场を见つけたメイドが、开かずの间からでも盗んだんだろうな。

举证：对第4句证言出示证物“开かずの间の键”。

↓

天魔太郎の正体を明らかにする证据品とは？

解答：举证“ハンドクリーム”。

↓

熊兵卫は、どこに衣装を舍てたのか？

指疑：指向右侧的窗户。

↓

これが、あなたが天魔太郎の衣装を舍てたという证据です！

解答：举证“新闻の号外”。

↓

アリバイのなくなる人物とはどなたのことでしょう？

解答：举证“美叶院秀一”。



结论

熊兵卫称他所目击的天魔太郎身材矮小，因此必定是梦见假扮的无疑，而她手上所持的锡杖是从“不开之间”中取来的。但是惟一能够打开“不开之间”的钥匙，案发当时却已经被天马市长吞下，因此后来赶到现场的梦见根本没有打开“不开之间”，取走锡杖的方法，自然拿着锡杖的天魔太郎也不可能是她。王泥喜提出了掉落在“不开之间”的护手霜，主张将其掉落的人，就是假扮天魔太郎的人。虽然他满心以为这样就可以揪出美叶院，但指纹鉴定的结果，居然发现上面附着的指纹主人竟然是钱洗熊兵卫！

原来这瓶护手霜是熊兵卫从美叶院身上盗走的，当日他在村长的委托下，假扮天魔太郎与九尾蒙面摔跤手进行战斗表演。之后身着这身服装的他想到村里的规矩可以让他强行消除痕迹，于是从大厅左侧墙上，连通“不开之间”的换气口处潜入，想要盗取爷爷流传下来的传言中“不开之间”的宝藏。空手而归后，他回到大厅，将天魔太郎的服装从大厅窗口处丢出了屋外。从悬崖峭壁上乘风飘落的衣装正好被拍下来，也就有了报纸上的天魔太郎飞翔一说。

但如果天魔太郎是熊兵卫假扮的，那么既然已经在案发现场留下了痕迹，他就必然不是从换气口折返，而是由九尾之间的正门穿过走廊离开。“不开之间”的门无法从内侧打开，熊兵卫证言是有人突然打开了门，他急急忙忙拿了锡杖逃走，也没有注意到是谁开的门。不过当他离开时案件已经发生，现场只有村长的尸体，而不见天马市长的踪影。夕神由此主张，打开门的就是天马出右卫门。但由于熊兵卫的自白，原本一直自称与他在一起的美叶院秀一，也失去了不在场证明。既然熊兵卫与美叶院互作伪证，那么美叶院作为第三者侵入九尾之间，打开“不开之间”大门的可能性也是十分充足的。时至此刻，王泥喜终于成功将美叶院拖上了证言台！

同日 午前11时

地方裁判所 第4法庭

休庭20分钟后，根据律师方申请的传唤，美叶院站上了证言台。然而他要证言的，却是他看到市长打开“不开之间”大门的情况。而且他在现场还听到了市长说出“梦见，对不起。我杀掉了村长……”这样的台词。

寻问

～现场で目击したこと～

ビックリした私は、电话のある右侧の廊下に逃げ入みました！

举证：对第5句证言出示证物“ゆめみの证言书”。

结论

美叶院说自己躲在走廊听到自白，看到市长打开门后，正要逃走之际却撞见了冲出来的天魔太郎，慌乱之中逃到了安装有电话的右侧走廊。但是梦见的证言中描述她是打电话报警完毕后才回到走廊遇上天魔太郎的。如果美叶院也逃到此处，必然会撞见梦见才对。然而梦见的证言中写着“走廊里没有其他人”。既然听见了市长的自白，而又并非身处走廊，那么美叶院很有可能就是密室中的第三者！

在夕神的提示下，美叶院修改了证言，承认了他当时身处九尾之间，但那个地方却是……

寻问

～九尾の间にいたこと～

近くで见る现场は……それはそれは悲惨な状态でした。

威慑：第4句证言。

↓

そうですね。现场の样子で、闻きたいことは……

解答：选择“凶器の样子”。

↓

この发言、重要だろうか？

解答：选择“重要”→追加证言。

↓

现场には……市と村の合并を祝う友好の像が落ちていました。

举证：对第5句证言出示证物“九尾と天魔の置物”。

结论

美叶院说自己趁梦见报警时进入了九尾之间，躲在屏风的后面，因此才没有被任何人发现。不过在王泥喜的诱导下，他描述出了九尾天魔像原本举着杯子的友好形态。由于九尾天魔像是九尾村长准备私下赠送给天马市长的友好礼物，但在作为钝器殴打后杯子部分立刻遭到损坏，呈现出的只有凶恶的不完全形态。知晓其原本的姿态的理应只有准备礼物的九尾村长与梦见两人，而美叶院既然也知道这个原本的姿态，就证明他处于室内并非案发后，而是凶案发生的瞬间。

王泥喜正式告发美叶院为杀害村长的真凶。不过夕神的发言立刻将局势再次扭转：他主张美叶院是九尾村长的好友，一定是村长私下将九尾天魔像的情报告诉了他，此刻死无对证。而且上次裁判中梦见也已经证言过，她进入现场时，只有村长和市长在，没有第三个人。根据梦见的证言，案发时不在场的美叶院无论如何不可能是凶手。

万事皆休之际，扮成天魔太郎附体的天马市长忽然踏上证言台，说自己回忆起了一些事情。王泥喜抓住这个机会，要求对其进行寻问，以引出新的事实。

心灵观测

～ワレは妖怪なり～

もう1匹はワレの宿敌、九尾の狐じゃあ!

指摘：第4句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

市长は事件の时、どこにいたのか?

指疑：指向“不开之间”→整体证言变化。

↓

すなわち、グレート九尾が扉を开けてくれたのじゃあ!

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”→证言变化。

↓

赤きマントのグレート九尾が扉を开けてくれたのじゃあ!

举证：对第4句证言出示证物“グレ-ト九尾の写真”。

↓

天马市长、あなたの见た赤いもの。これのことではないのですか?

解答：举证“现场写真”。

↓

被告人の证言と、娘さんの证言のムジュン、说明できるのですか?

解答：选择“说明できる”。

↓

この证言が勘违いだったとして、その原因は何だったのでしょう?

解答：选择“美叶院が市长に变装していた”。

结论

根据天马市长的证言，王泥喜推测出当时市长所处之处并非九尾之间，而是“不开之间”。市长回想起自己所看到的巨大天魔太郎是里面的雕像，而随着强烈的光线降临的九尾妖狐，竟然是从外侧打开了“不开之间”大门的九尾蒙面摔跤手！更令人吃惊的是，九尾蒙面摔跤手的身后，还躺着鲜血横流的村长的尸体！

在梦见的证言中，她进入的毫无疑问是九尾之间，而现场只看到了村长的尸体和市长，并没有九尾蒙面摔跤手和美叶院。但如果按照王泥喜的思路来考虑，以市长处于“不开之间”，以及美叶院在现场为前提，那么现场的市长应该是美叶院所假扮的，但以两人的相貌来说，这显然不现实。



解答

この证拠品が、事件の真实を覆い隐していたのです!

解答：举证“グレ-ト九尾マスク”

结论

危机时刻，王泥喜逆转了思路，成功导出了惊人的推论：检控方指控天马市长杀人的动机，是杀死反对合并运动的首领，既是九尾蒙面摔跤手，又是九尾村村长的九尾银次，然后将九尾村纳入掌中。但是真相却完全相反：九尾蒙面摔跤手的真实身分并非九尾村长，而是天马出右卫门市长！

王泥喜做出的假设是：喜欢摔跤运动的梦见曾经说过，蒙面摔跤手把面具看得比生命更重要，其身分是绝对的秘密。她其实早就知道九尾蒙面摔跤手就是他的父亲天马市长，因此在进入现场时，即使看到倒下的九尾蒙面摔跤手，也无法说出口，否则就会暴露了父亲的身分。而美叶院正好是利用了这一点，将假面套在自己的头上后倒在现场，梦见就先入为主地认为套上假面的是自己的父亲。市长的服装可以事先准备，声音透过假面发出也不会很清晰，而对于崇拜九尾蒙面摔跤手的梦见来说，也绝不可能去摘下父亲头上的假面确认。

如此一来事件的全貌也已经可以推理出来：首先美叶院进入了九尾村长和天马市长正在进行谈话的九尾之间，端来下好安眠药的咖啡。待两人熟睡之后，用长枪将村长刺杀，然后将熟睡的市长放置在“不开之间”。接着他回到九尾之间，换好预备的市长服装，戴上假面，化妆成作为九尾蒙面摔跤手的市长。一切准备就绪后，他发出悲鸣吸引梦见过来，然后将早已准备好的自白台词说了出来。嘱咐梦见去报警，叫救护车之后，美叶院打开了“不开之间”的大门，准备将市长拉出来。没想到偶然遇到了潜入里面，变装为天魔太郎的熊兵卫。熊兵卫逃走之际，就在现场留下了妖怪的痕迹，并在走廊吓走了梦见。此后美叶院按预定将市长放回了九尾之间，然后脱下假面扔出窗外，逃离了九尾之间。

天马市长被人以女儿梦见的性命作威胁，不得不在表面上想要促进合并，但暗中却化为九尾蒙面摔跤手，阻碍着合并计划。得知这个情报后夕神也无话可说。现在只要市长承认他就是九尾蒙面摔跤手，这一连串的假设就能得到证明。但此刻美叶院却以“天魔太郎的真相”威胁市长，企图逼迫他否认这一点，因为“天魔太郎的真相”是市长无论如何都不想公诸于世的。眼看推理无法成立，王泥喜急中生智，要求美叶院就“九尾蒙面摔跤手的真实身分”进行证言。

寻问

～グレ-ト九尾の正体～

そんなことになったら厄灾が访れる。オキテ书に书かれている通りにね。

威慑：第5句证言。

↓

ひょっとして天魔太郎の正体って……

解答：选择“开かずの间の财宝”→追加证言。

↓

天魔太郎がある限り、悲剧は缲り返されるのです!

举证：对第6句证言出示证物“アズキ小僧の人形”。

↓

しょ、证据か……あっただろうか……

解答：选择“もちろんある”。

结论

规矩书中记载着“不能看天魔太郎”、“看到也不能说出去”，而美叶院也提到若将“天魔太郎的真相”说出口的话，就会暴露真相，村子就会如同规矩书中所说的那样迎来灾厄。因为天魔太郎是“引发欲望的美妙财富”。回想熊兵卫说过爷爷的传言“‘不开之间’的宝藏”，王泥喜忽然察觉到，“天魔太郎”其实就是隐藏在“不开之间”的宝藏，将其传承为妖怪姿态的话，大家就都不敢接近“不开之间”，从而能够守护宝藏。为了保护村子，所以无论如何都不能让真相公诸于世，否则村子里必定掀起波澜。

然而，这一切都是建立在宝藏仍然存在于“不开之间”的前提下。因为钥匙被市长吞下肚子的关系，在将市长运出来之后，美叶院也没有机会再对“不开之间”进行调查。传说中的大盗“小豆”作案后必定留在现场的人偶出现在“不开之间”，证明宝藏早在数十年前就被盗走了。



确认此层要素后，天马市长亲口说出了“不开之间”的绘卷上记录的历史：天魔太郎其实是曾为流浪者的市长祖先带到九尾村的巨大金块。祖先用金块从九尾村购入了一块土地，这就是现今的天魔市。但是大量的财富却引发了九尾村内的纷争，祖先为了避免这种悲剧，才捏造了“妖怪天魔太郎”的传说，让人们因为恐怖而不再接近该处。接着在美叶院的悲鸣声中，天马市长爽快地报出了自己身为九尾蒙面摔跤手的名号，梦见也证言当时在案发现场所看到的“父亲”，确实戴着九尾假面！

但是，夕神却不允许王泥喜就此获得胜利。即使推理的齿轮已经全部咬合，但他仍然要求王泥喜出示决定性的证据。

思考路线

現场の外にあった证据品で手がかりになりそうなものは?

选择：“グレ—ト九尾のマスク”。

↓

あのマスクに、手がかりが残っているとしたら何だろうか?

选择：“白い发の毛”。

↓

では、マスクに残っていた发の毛の持ち主は、谁だったんだろう?

选择：“美叶院”。

结论

美叶院自称现场内没有留下任何证据，但他却忽略了他抛出窗外，被河水冲上岸后，由王泥喜捡到的假面。而证明了村长并非九尾蒙面摔跤手的话，假面内留下的白发自然是美叶院的头发。



解答

この最后の证据品が、全てのナゾを解き明かします!

解答：举证“シュウイチカラ—”。

结论

美叶院经常使用自己发明的特有染发剂染发，这种染发剂只要用水冲洗就能轻易洗掉颜色。假面内的头发经过河水的冲刷显现出了白色，只要进行毛发鉴定，就能轻易证明这些白发就是美叶院原本颜色的头发!

美叶院一直贪图着“不开之间”的金块，但是那间豪宅是九尾村的文化遗产，不允许他随意下手。因此他才有了合并的算段，打算将整个屋子都夺过来。然而因为天马市长化身为九尾蒙面摔跤手进行阻挠，使得合并计划难有进展。因此他才设计了杀害村长，并让市长背负罪名的计划。现在真相水落石出，美叶院的一切财产化为乌有，丢掉了秘书的饭碗，而且还背负了巨大的债务，可谓恶有恶报。天马出右卫门自然也获得了无罪判决。

同日 午后1时23分

地方裁判所 被告人第3控え室

解答

これを返します。必要に……なるでしょうから。

解答：举证“グレ—ト九尾のマスク”。



结论

成步堂分析美叶院没有当场杀死天马市长的原因，是准备等天马市长被定罪后，看准时机公布他的真正身分，让九尾蒙面摔跤手的英雄形象一落千丈，便于促进合并计划进行。虽然九尾蒙面摔跤手的真实身分已经暴露，但大家反而因为九尾蒙面摔跤手的英雄气质，对市长的印象大幅提升，并希望市长继续作为摔跤手活动下去。

这就是心音与王泥喜共同出庭的第一个案件。然而在这和乐融融的结局背后，没人能想到，黑暗已经静静降临在身边。就从那个“法律学园杀人事件”开始，众人已经踏入了黑暗的第一步……



第3话 逆转学园

探偵1日目

10月24日 午后1时25分

私立テミス法律学园

心音来到了培养律师与检察官的著名学园“私立特弥斯法律学园（私立テミス法律学园）”参加这里的学园祭。

10月24日 午后1时29分

私立テミス法律学园・1阶・廊下

心音得知校内正在举行“模拟裁判”，全校学生与老师都集中到了大教室，也跟了过去。

10月24日 午后1时33分

私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 “テミス法律学园”、“今日の予定”、“模拟裁判”

心音与成步堂、王泥喜汇合。成步堂取回律师资格后，是受到学园招待进行讲义而来的，不过负责与他们接洽的，身为学园的裁判官班班主任的道叶正世老师似乎也跟心音一样迟到了。众人认识了学园的律师班班主任一路真二，并了解到学园祭的重头戏模拟裁判的情况。模拟裁判是由检察官班和律师班成绩最好的两人，以裁判官班所设计的最优秀的架空事件为主题，一对一进行对决。王泥喜在成步堂的推荐下留在现场观看模拟裁判，而心音与成步堂则由裁判官班的3年生，同时也是心音从小到大好友的森澄忍带到了待客室。

10月24日 午后2时15分

私立テミス法律学园・1阶・应接室

等待着一直不来的道叶老师的心音，忽然听到了一声巨响。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・1阶・廊下

成步堂与心音决定去查看声响的来源。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校庭ステ-ジ

调查

调查证言台后的尸体，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查尸体旁的笔记本、尸体上的箭矢、手腕上的痕迹。

↓

自动切换局部画面后，调查袋子下面压着的报纸。

道叶老师死在了学园祭校庭的舞台上。两人在警察到来之前先调查了现场。然而后来赶到的王泥喜却说出了令人惊讶的情况：道叶老师死亡的状况，跟模拟裁判上进行的事件一模一样!

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 “しのぶについて”、“道叶先生について”、“模拟裁判について”

对话 “ライブについて”、“胜败のゆくえ”

对话 “学园にいる理由”、“道叶先生について”

王泥喜与心音从小忍那里得知，模拟裁判选用的是她设计的事件剧本。为了防止内容泄露，知道事件内容并进行准备工作的只有她和道叶老师。随后律师班的头名静矢零，以及检察官班的头名厚井知潮登场，他们分别担任模拟裁判的律师与检察官角色，而小忍则扮演被告人。3人虽然自称有着坚固的友情，但在关于友情的话题上，心音却能听到一些“感情的杂音”。

不久后番刑警到场，以杀害道叶老师的嫌疑逮捕了小忍，理由是被害者的死亡状况与她设计的事件一模一样。相信着朋友的心音，接下了小忍的辩护工作。而她将要面对的对手，则是夕神迅检察官。

当两人正要开始搜查之际，牙琉响也检察官忽然出现在现场！原来牙琉是这里的毕业生，也是跟成步堂一样被学园请来做讲义指导，以及预定在舞台上进行演奏表演的。同时他也是受到道叶老师“追求真实”理念极大影响的学生之一。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

再现◦模拟裁判

对话 “冒头弁论”、“弁护侧の主张”、“检察侧の反论”、“死体运搬の方法”

移动 法律学园・廊下

在牙琉检察官的帮助下，三人以再现模拟裁判的方式了解到了模拟裁判的剧本设定，以推测跟杀人事件之间的关联。

由道叶老师扮演的死者与由小忍扮演的被告人弓道部女生约好在校庭中央见面，然而被杀死。辩护方的零主张被告人是弱小的女生，不可能手持箭矢如此杀人，当时有人目击到弓道部另有男生正拿着弓箭，因此被害人在与被告人见面前就已经被杀死。检控方的知潮则主张伤口形成方式非常粗暴，不可能是弓箭射出所致。真正的凶器应该是留在美术室的锥子，从凶器上也检测出了被告人的指纹。另外美术室里也测出了被害者血液反应，因此真正的杀害现场也应该是美术室。美术室在3楼，而尸体发现的地方在校庭。但是美术室下方有体育仓库，里面有运送篮球用的推车。因此检控方认为被告人将被害人从3楼美术室的窗户推下至体育仓库，然后用推车运送至校庭，这种方法就算是弱小的女生也能办得到。事先在落点铺上软垫，尸体也不会出现外伤。移动尸体的理由，是因为校庭可以从弓道部一览无余，由此嫁祸给弓道部部员。以上推论获得了扮演裁判长的老师的认可，从过程来看，模拟裁判基本算是检控方的胜利。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・1阶・廊下

对话 “事件について”、“法律学园のウワサ”

移动 法律学园・大教室

两人遇到成步堂与一路老师。同样拥有律师资格的一路老师说出了“为了救自己的学生，即使不择手段也在所不惜”这样的话，令心音感到惊讶。成步堂解释这一层关系到“法律暗黑时代”这一词汇。

所谓“法律暗黑时代”，就是指现今的法庭中，检察官会故意给被告人施加“冤罪”，而律师则以“捏造”证据来进行对抗。而这所学园现今也已经深陷其中，为了获得胜利的结果，无论“冤罪”还是“捏造”都能满不在乎地实施。而一路老师就是主张“不择手段”主义的代表人物。

至于这次的杀人事件，凶案现场果然也是检测出了大量血液反应的美术室，然后尸体再被运送到舞台。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 “レイについて”、“死体の目击”

移动 法律学园・校庭ステ－ジ

向零打听情报，得知他是弓道部部员。另外还有一个惊人的消息，零在模拟裁判前就看到了尸体。当时所有学生与老师都集中在大教室，只有模拟裁判的出演者例外。知潮与小忍都在大教室旁的个室待机，但零却在大教室夹着校庭对侧的弓道场冥想，等待开演。当时间差不多时，他离开弓道场穿过舞台准备进入教学楼时，发现了尸体。没有立刻报警的原因，是因为他已经在学园报纸上发表了胜利宣言，只有在胜利后才能向小忍表白，自然不希望模拟裁判被中止。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校庭ステ－ジ

对话 “アツメについて”

看破

特征：抓住纸箱的右手在颤抖

森澄を守るために。

↓

ザンネンだけど……その主张はこの证据品とムジュンしてるんだ。

解答：举证“学校新闻”。

对话 “アツメについて”、“‘手段を选ばない’”、“3人のキレツ”

移动 法律学园・校舍里

在舞台处遇到了头顶纸箱罩住上半身的怪人宇和佐集芽，是裁判官班的3年生。她也信奉一路老师的“不择手段”主义，为了制造拥有话题性的新闻，准备在明天的裁判上给小忍添麻烦。另外从她这里打听到，零、知潮和小忍三人的友情，似乎因为受到了道叶老师和一路老师不同理念的影响，产生了一些裂痕。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校舍里

对话 “チシオについて”、“事件について”

移动 留置所

向知潮打听情报，得知他是美术部员，舞台上原本放着的牙琉和成步堂的塑像就是出自他的手中。他是受道叶老师“追求真实”理念影响很深的人。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “台本について”、“千枚通しについて”、“模拟裁判の准备”

最后向小忍打听情报。知道模拟裁判剧本内容的人，果然只有创作者本人小忍，以及选拔剧本的道叶老师。她被逮捕时作为凶器被取证的锥子，原本只是模拟裁判用的道具证据品，然而上面的血痕是直到前一日为止都没有的。当她在开演前回到自己的休息室时，里面竟然放着美术室的钥匙和染血的锥子。因为钥匙一直都由道叶老师保管，因此看到这个，小忍便认为锥子上面的血迹也是道叶老师准备的，并没有多加思索。

到此为止，事件的发展都与剧本上设计的一样。但如果这样下去，小忍就会被判有罪了。心音与王泥喜决心一定要找到突破口。



法庭1日目

10月25日 午前9时47分

地方裁判所 被告人第3控え室

这是心音第一次以律师的身分站上法庭，她发誓不会使用卑鄙的手段，一定要靠自己的力量救出小忍。

同日 午前10时

地方裁判所 第4法庭

由番刑警对事件进行了概述。小忍身上被取证的锥子上查出了道叶老师的血液和小忍的指纹，其余所有的一切都与模拟裁判的剧本一模一样。另外在美术室中有新闻部的3年生宇和佐集芽事先设置好的录音带，记录下凶杀瞬间，虽然很不清晰，但确实传出了“杀了你！”的女性叫声。杀害时间为头天晚上6点～8点，但尸体被发现的时间却是模拟裁判进行中，因此想要搬运尸体，还不会被人发现的时机，只有所有人集中在大教室的空白时间。惟独模拟裁判的3名出演者，能够在这段准备时间内自由行动，有机会搬运尸体。而结合录音带中的女声，因此断定凶手就是惟一的女性小忍。接下来检控方申请传唤证人集芽进行决定性的证言。

寻问

～台本と事件の类似～

威慑：所有证言。

↓

しのぶが意図的に台本に似せたと考えると、ここがおかしい!

解答：选择“犯人が自分しかいなくなる”。

结论

集芽认为知道模拟裁判剧本内容的人，只有创作者本人小忍，以及选拔剧本的道叶老师。既然凶杀手段与模拟裁判如此相似，那么不知道内容的人绝不可能模仿。动机则是在模拟裁判举办的前一天，道叶老师忽然不采用小忍的剧本，小忍前去理论的期间怒上心头，用锥子杀死了老师。

但是根据心音的看法，尸体被发现的时间是学园祭当天。如果小忍真是凶手，那么故意将凶杀状况设计得跟自己当日正在上演的剧本一样，岂不是不打自招的愚行？这一点正是有人栽赃嫁祸小忍的证明。不过夕神提出，原本小忍是计划有人发现尸体后报警中止模拟裁判，甚至还诱导集芽前往了舞台。只要裁判中止，那么谁也不会发现凶杀状况与剧本一样了。只可惜集芽为了保留作为新闻的惊喜，才没有立刻报警。

寻问

～アツメの目击～

森澄の衣装をバッチリ着こなしていた。コイツは森澄に间违いない!

举证：对第5句证言出示证物“ステ—ジ衣装”。

结论

集芽的证言讲述她在开演前进入小忍的休息室后，被换好舞台服装的小忍诱导至舞台处，看到了尸体。虽然昨天模拟裁判开演前能够行动的人增加了一人，但前天凶杀发生时刻她有铁板的不在场证明，也不可能是凶手。但是王泥喜从她的证言中发现疑点，无时无刻不在取材，身为新闻部部长的她竟然没有拍摄道叶老师的尸体，这实在不合常理。在王泥喜的追问下，集芽只得承认自己因为在追逐途中摔倒，并没有看到尸体，但她还是拍下了对方诱导她行动的瞬间。照片上冲出休息室的人虽然是只有披着蓝色斗篷的背影，但根据夕神的主张，诱导集芽行动的人是不是小忍不重要，重要的是有人准备将她诱导至尸体前，企图中止模拟裁判，而中止后的获利者只能是小忍。

心音提出，小忍的舞台衣装外侧是带有星座花纹的，而照片上的蓝色斗篷没有花纹，既然现场没有其他蓝色衣装，相信一定是服装的内外穿反了。可是身为衣装主人兼设计者的小忍，不可能犯这种错误。然而夕神再次反驳，因为服装设计上的缘故，小忍早上就在给服装内侧涂抹荧光涂料，然后内外对调进行风干。如果按照正常的穿法，涂料一定弄得自己满身都是。因此小忍并不是不知道而穿反，而是知道才反穿的。



解答

こ、これが、衣装を触った人物を示す证据品です。

解答：举证“学校新闻・号外”。

结论

虽然被夕神摆了一道，但荧光涂料衣装照片上胸前的手印引起了心音和王泥喜的注意。学校报纸上的照片中恰好拍摄到厚井知潮手上有荧光涂料，这正是他触碰了这件衣服的最佳证据。而触碰的位置则证明了当时穿上这件服装的不是小忍，而是厚井知潮。而这样一来，知潮就成了最大的嫌疑人。

心灵观测

～オレが衣装を着た理由～

ヒラヒラした服の前に立った时……な、なんとッ!

指摘：第3句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

この状况とムジュンする证据品……なかったかな?

解答：举证“光るステ—ジ衣装の写真”→整体证言变化。

↓

男のオレが女の服を着たのは事实!

指摘：第5句证言感情中的蓝色“悲伤”→整体证言变化。

↓

违和感なし！完璧な女装だったぁッ!

试探：第6句证言。指向身上的石膏背心（ギプス）。

↓

ちょっと信じられないけど……可能性はこれしかないと思う。

解答：选择“チシオは女性”。

结论

虽然知潮不断反驳，但在心灵观测的力量下无济于事。在场暴露出了一个惊人的事实，原来充满热血举动，随时大吼大叫，甚至还穿着石膏背心的知潮竟然是女性！她听说小忍的休息室有衣装，进去看到之后非常羡慕，就拿起来穿了一下，手印就是在那个时候附上去的。

解答

证人が女性だったことで、意味の变わる证据品とは?

解答：举证“テ—プレコ—ダ—”。

↓

しのぶ以外の人が、事件发生前に台本の中身を知る方法は……

解答：选择“しのぶから闻く”。

↓

これが、チシオちゃんが台本の内容を知っていた证据です!

解答：举证“模拟裁判の台本”

结论

既然知潮也是女性，那么开演前空白时间带能够行动的女性嫌疑人就应该有两位。但是夕神仍然主张小忍是凶手，而知潮只是将集芽诱导向舞台的共犯。如果不攻破只有小忍一人知道剧本的证据，就无法逆转。心音主张小忍想要维持现在的关系，不希望接受零的爱意表白，因此有可能为了让知潮获胜，而将剧本的内容透露给她。剧本上写着被害人应该穿红色运动衫，而实际上穿的却是绿色运动衫，而当时只有知潮对这一点抱有疑问。这就是她事先知道剧本内容的证据。

为了给自己脱罪的知潮，讲出了一个新的事实。道叶老师为了准备工作上的方便，另外用笔记记载了仅仅包含尸体状况和准备道具的内容。知潮也正是看了这个笔记才知道衣装上的区别。既然这个笔记有着外泄的可能性，那么即使是小忍以外的人，也有可能复制出相同的现场状况。至此，检控方以录音带和得知剧本的可能性所构筑出的主张已经完全被摧毁。

检控方不得已传唤了新的证人静矢零，就其杀害时刻附近的行动证言。



寻问

～杀害时刻付近の行动～

短いが、以上だ。他に闻きたいことがあるなら、うけたまわるが?

威慑：第4句证言。

↓

えーと、レイくんに闻きたいのは……

解答：选择“模拟裁判の准备は何を？”→追加证言。

↓

下校するまで、谁とも话していない。弓道场で1人、瞑想していたよ。

举证：对第4句证言出示证物“道叶の手帐”。

↓

テープの声の主として考えられる可能性は?

解答：选择“被害者の声”。

↓

テープの声が被害者のものなら、叫んでいた言叶の意味は……?

解答：选择“レイを叱っていた”。

结论

零证言他自己当天一整天都在弓道场冥想，没有跟任何人说过话，而晚上7点15分返回校舍时遇到了小忍。录音带中“杀了你！”的声音录制于凶杀发生的晚上7时10分，如果这是凶杀发生时刻，那么该时间带还留在学校的小忍必然十分可疑。但是道叶老师的笔记本中却清楚记载着“23日就昨天的事与零见面，重要。”如果是重要的谈话，在白天有人进进出出的弓道场必然不能进行，因此零在学校留到晚上7点的真正原因不是冥想，而是与道叶老师密谈。至于录音带中的女声，因为不太清晰，有可能不是凶手的声音，而是被害人道叶老师的声音，言辞的内容则有可能是说快了的“喂，静矢零！（ko ra shi zu ya rei）”变成了“杀了你！（ko ro shi te ya ru）”，这样一来零也成为了嫌疑人之一。

原本以为成功逆转，但检控方在最后提出了强有力的证据，竟然是拍摄于23日当天，在美术室映有小忍和道叶老师合影的纪念照片。窗外明月高挂，墙上的时钟则指着晚上7点05分。可谓是决定性的证据。

心音和王泥喜完全束手无策。就在裁判长将要宣判小忍有罪之时，知潮忽然打断判决，并自白自己就是真凶。由于知潮也是嫌疑人之一，裁判长便准备判决知潮有罪。而此刻小忍也表明自己才是真凶，不要冤枉自己的亲友。紧接着零也表明自己才是凶手，包庇了两名朋友。对于如此混乱的局面，裁判长决定延期审理。

探侦2日目

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

为自己的无能为力陷入悔恨深处的心音，为了拯救小忍，迫不及待地开始了新的搜查。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “弁护士交代の理由”、“自白の理由”、“3人の友情”、“杀害当日の行动”、“レイとの遭遇”

移动 法律学园・校庭ステージ

然而小忍却将自己的担当律师换成了一路老师。因为与正在怀疑知潮和零的心音不同，一路老师担保会不择手段为三人全部做无罪辩护。为了拯救自己的朋友，小忍选择了后者。虽然已经不再是小忍的担当律师，但心音和王泥喜还是决定独自进行调查。心音与小忍更做了一个约定：到今天太阳下山为止，如果能够找出事实的真相，并用相应的证据说服小忍。那么小忍就必须接受真相，而且不更换律师。

从小忍处得知，她在案发当日晚上6点过后离开美术室，直到7点为止都在自己的休息室制作舞台服装。而关于那张决定性的合影照，根据小忍的记忆是拍摄于晚上6点左右，时间点根本对不上。另外她在回家之后又回到了学校的休息室取忘掉的东西，再次离开学校的时候已经是晚上8点半左右，当时看到舞台上知潮所制作的两座雕像已经完成，都盖着白布。只是关于与零相遇的情况，无论如何都不肯多说。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校庭ステージ

对话 “ステージについて”、“オブジェについて”

调查

调查左侧检控席上的白色碎片。

↓

转换视点后调查左侧检控席内侧下方的紫色碎片。

↓

调查左侧的雕像，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查左侧操场上的紫色碎片、中央报纸右侧的白色碎片

↓

退回外部画面，调查裁判长座位，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查桌上的紫色碎片。

↓

剧情后获得证据品，并自动进入下一个调查画面。

↓

调查滑轮。

↓

自动切换外部画面后，调查旗帜。

↓

再次调查旗帜。

↓

调查女神像。

两人在舞台现场遇到了牙琉。心音提议将被损毁的雕塑碎片收集起来，说不定能明白什么。但是复原全部碎片后，竟然出现了一尊完成预想图上所没有的女神雕像。众人还找到了被挂在连接舞台与美术室之间滑轮索上的，被扎成了一个袋状的校旗，解开后发现当中包着一张道叶老师的笔记纸张，上书“10月份 静矢 120”，另外旗帜本身还沾有少量血迹。最后众人还发现舞台背后有过某物件被拉动过后的痕迹。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・校舎里

对话 “ステージからの逃亡”、“绝望の果てに”、“アツメの撮影技术”

移动 法律学园・廊下

集芽在焚烧炉中找到了原本应该在舞台上的牙琉标志旗帜的残渣，看来这面不见了的旗帜是被人为烧掉的，可能跟案件有关系。另外两人还获得了集芽的两张事件发生当日晚上6点左右，舞台上的照片。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・1阶・廊下

对话 “自白の理由”、“ユガミ检事との关系”、“道叶の手帐について”

在走廊遇到静矢零。他自称已经与小忍不存在任何友情，并称小忍并非大家想象的那么纯净无垢的人。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・美术室

对话 “美术室の搜查”、“进展したこと”

调查

调查地面被绳子圈起来的部分。

↓

调查右侧窗口前的卷扬机。

↓

调查左侧窗户下的陶器。

↓

调查左侧地面的剧本。

↓

调查左侧的雕像，进入局部画面。

↓

调查右侧的桌子。

↓

调查中央墙上的时钟。

↓

……バン刑事、ここにありますよ。撮影时刻が6时だと示せる证据品！

解答：举证“ステージ准备中の写真”。

↓

すべては、ここを见れば明らかです。

指疑：指向吊车吊着的木板。

移动 法律学园・大教室

美术室录音带中的女性声音经过声纹鉴定，确实是小忍的声音。窗边的陶器沾有血迹，下方是体育仓库，搬运方法看来也很有可能跟剧本完全一样。另外经过调查，美术室的时钟快了一个小时，而当日作为证据照片上的月亮，是搬运途中的舞台布景上的月亮，这样一来，那张决定性证据的照片就被彻底攻破了。

同日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

对话 "自白の理由"、"事件当日の行动"、"女だとバレて"、"报告系"

举证："备品のカメラの写真"

对话 "道叶の芸术センス"

举证："テープレコーダー"

在大教室找到知潮，得知她在案发当日7点也在学校制作雕像，这样嫌疑仍旧无法消除。另外从知潮口中，还得知了心音在舞台上所拼凑出的女神像，其实就是照片中美术室桌上摆放着的奇怪雕像。道叶老师在案发当日不小心将其打碎，于是将其带回了美术室拼装，结果就出现了照片中艺术的组合方式。最后在观看模拟裁判影像时，心音忽然惊觉，原来美术室录音带中小忍的那句"杀了你！"，竟然跟影像中台词说得一模一样！这样一来所谓美术室设置的录音带，就很有可能是真凶准备的"捏造证据"。在上午的审理中，由于没有鉴定声纹，因此声音的性别是其关键。捏造女声就能够摆脱嫌疑的话，说明犯人很可能是男性。至此，静矢零的嫌疑一下子高涨起来。



同日 某时刻

留置所 面会室

对话 "レイへの疑惑"

看破

特征：领巾在抖动

何の问题もない。

↓

レイくんが里切られたと感じるような正体って、たぶん……

解答：选择"报告系"。

↓

しのぶの正体、そしてレイくんと事件の关连を示せるモノがある。

解答：举证"道叶の手帐"。

对话 "レイへの疑惑"、"レイについての报告"，举证"レイの名前入りメモ"

对话 "第2の理由"

在与小忍的交谈中，王泥喜看破了小忍的谎言，发现她的真面目就是学园传闻中"报告者"。

所谓"报告者"，就是特定的老师放到学园中的学生卧底，他们会观察身边学生的言行、交友关系等一切的一切，然后对特定的老师进行汇报。往好了说是揪出品行不良的学生进行教育，往坏了说也有可能利用学生的情报进行一些地下交易。在与知潮的谈话中，心音和王泥喜已经了解到这一点，而从一系列情况中，两人推断小忍就是道叶老师放出的"报告者"。

在"法律暗黑时代"，道叶老师希望能杜绝"不择手段"的歪风邪气，而共感于这一点的小忍主动提出要成为道叶老师"报告者"。她在履行职责的期间，得知了零利用金钱购买考试成绩的消息，并报告给了道叶老师。而零也因此被道叶老师叫去谈话，从而推理出小忍的身份，因此才有了之前"不存在任何友情"的说法。

但是这样一来，那张上书"10月份 静矢 120"的道叶老师的笔记纸张，就有了成为"道叶老师收取零的120万元贿赂以购买成绩"的证据的可能性。这是在场所有人都不敢相信的。但接着还有更具冲击性的情报：案发当晚小忍与零在走廊时相遇时，看到他双手沾满了鲜血走来！这才是小忍不愿意正视的真正事实！

心音向小忍和一路老师提出要继续担当小忍的律师，发誓一定要亲手给这个惨剧划上句号。

法庭2日目

10月26日 午前9时45分

地方裁判所 被告人第3控え室

心音得到了牙琉拿去分析的录音带，证明了美术室录音带是确切无疑的"捏造证据"。

同日 午前10时

地方裁判所 第4法庭

夕神一开始就爽快承认之前照片的错误，并将审理的主题确定为搬运尸体的方法。他主张杀害现场在美术室中央，然后尸体通过朝向校舍背后的窗户被丢下来，窗户旁的陶器上沾有的血迹证明了这条移动路线。而尸体没有出现其余外伤这一点也跟剧本上一样，因为有软垫在下方垫着。接下来尸体就被体育仓库的搬运车运到了舞台上。但惟一跟剧本内容不同的是，检控方传唤了证人静矢零，他将作为目击证人为此进行证言。

寻问

～目击したこと～

ぼくが立っていたのは、ステージと校舍里との间あたりだったかな。

举证：对第4句证言出示证物"ステージ准备中の写真"。

↓

これを调べれば、写真の人物との关连がわかるかもしれません!

解答：选择"レイの首元を调べる"。

↓

证人はこれを目的にして、クレーンの操纵席についたのです!

解答：选择"クレーンで死体を运ぶため"。

结论

零证言在众人集中在大教室的空白时间带，他站在舞台与校舍背后之间区域，亲眼看见小忍从舞台背后搬运着惟一一个能够承受高空跌落的软垫，向着校舍背后走去。但是当日舞台和校舍背后之间隔着一道不透明的工事围栏，在零所描述的位置的话，是根本不可能看到小忍从舞台背后走出来的。

此时夕神告诉大家，当时零因为在打工，因此正坐在吊车的操纵席上，处于上空，能够看到舞台背后的小忍。虽然零极力否认这一点，但照片中吊车驾驶员与零都同样戴着红色项圈，所以这一点无从辩驳。大型吊车的驾驶许可证必须20岁以上才能拿到，夕神随即曝出零的真正年龄根本不是18岁，而是25岁。心音再次做出假设：在模拟裁判即将开演前，零是不可能还在打工的。那么他位于驾驶席的原因，可能是开动吊车搬运尸体。但操作吊钩的步骤极其复杂，需要动用到双手，而零的左手在案发当日晚上受伤，因此不可能操作吊钩。原本预定前一天晚上撤走的吊车，因为左手受伤而留在了现场。为了不让打工的事暴露，因此零才选择在空白时间开走吊车，这也是他当时位于驾驶席的理由。

解答

はい。死体移动には、マットやカゴではなく、これが使われたんです!

解答：举证"校旗"。

↓

ワイヤー说が正しいとするなら、あの血痕は……きっと!

解答：选择"被害者の血液じゃないのでは！"。

结论

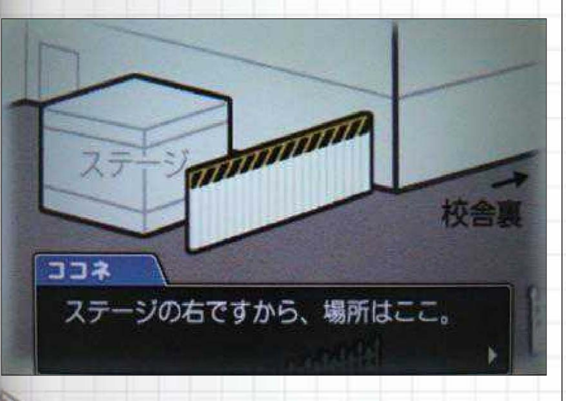
小忍因为拿着软垫，如果搬运尸体的方法跟剧本上一样，那她就不可能脱离嫌疑。心音急中生智，想到利用美术室校庭侧窗口和舞台之间的滑轮索，或许可以直接搬运尸体。昨天调查舞台时发现的校旗原本为袋状，很可能就是装载着尸体直接滑到了舞台上。如此一来，尸体走的是校庭窗口，那么校舍背后窗口附近陶器上的血迹，就不可能是被害人的。而鉴定的结果，证明陶器上的血迹，竟然是静矢零的。夕神的主张由此失去了决定性证据。

心音随即假设，零因为在美术室与道叶老师发生争斗，导致左手受伤，然后血迹染上了陶器。但夕神反驳道，零的左手受伤并非因为争斗，而是因为想要偷看剧本内容寻找小忍的剧本，却错误打开了宇和佐集芽装剧本的信封。集芽在信封口设下了刀片机关，如果不像她告诉道叶老师的方法一样打开，就会被割伤手。

接下来零也对滑轮索搬运方式提出异议，因为这样必然会碰倒舞台左右的两座雕像。心音主张正是因为这些碰撞，使得两座雕像被损坏，发生的声响才引起了成步堂与自己的注意。但随后在夕神的嘲笑下忽然注意到，如此一来“雕像倒下的声音”就等于“尸体掉落在舞台”的时机，那么他们在“模拟裁判进行中听到声音”这一点，就与“模拟裁判前舞台出现尸体”的大前提产生了矛盾。“模拟裁判前舞台出现尸体”这一点是出自零的证言，在心音与夕神的追问下，零终于承认自己做了伪证，开演前舞台上根本没有尸体！

矛盾消除后，心音的“滑轮搬运”推理得到了认同，而且时机是在模拟裁判进行的期间。但如此一来，由空白时间带筛选出的三名嫌疑人就没有任何意义。而模拟裁判进行期间，只有负责音响的“音响负责人”能够自由出入大教室，而这名学生仍然是小忍！

不管走哪条搬运路线，最终嫌疑人都只有小忍，这完美的立证完全封住了心音和王泥喜的所有反击手段。然而就在裁判长即将下达判决前，静矢零却忽然再次自首，称自己才是真正犯人，并要以证言的方式，让在场的所有人见识他华丽的完全犯罪计划。



心灵观测

~自白~

シノブは无実なのさ！

试探：第7句证言。指向小忍。

↓

つまり、敗北したのは替え玉さ。ぼくは負けてない。

指摘：第2句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

左の2階席が空席だとすると……この証拠品とムジュンする。

解答：举证“大教室の见取り图”→整体证言变化。

↓

无人の……音响室を抜ければ。

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

つまりその人物は、この时……音响室にいたことになる。

解答：举证“森澄しのぶ”。

↓

2人が友情の証をつけている场所は……

解答：选择“ピンチの时に触れる场所”。

结论

静矢零主张他使用了替身出演模拟裁判，趁一路老师在二楼右侧审查员席位致辞的时机，从右侧辩护席旁难以察觉的紧急出口离开了大教室，而由于位置关系，一路老师是看不到他的行动的。只要穿过无人的音响室，就能自由行动了。但先不说替身出演一说多么滑稽，事实上一路老师所在的审查员席位应该是在二楼左侧，与零的主张相矛盾。而最悲哀是，一路老师进行致辞的时候，音响室当时如果有小忍在，那么零的证言就成了一纸虚言；如果小忍不在，那么就代表当时小忍正在校舍中自由活动。零的证言无论如何都救不了小忍。

这个主张确实非常荒诞无稽，但心音利用心灵观测，看出了他决心包庇小忍到底的感情。在心音的劝说下，零向大家表白，自己至今为止的所有成绩，都是双亲擅作主张用钱买来的。他为此事通过电话向双亲理论时，被小忍听到。他想到小忍向道叶老师告发了此事，必然是已经不再将他视作好友。因此他为了补偿小忍，愿意自己背上罪名，让小忍获得无罪判决。而今天做出对小忍不利的证言，是因为他相信只要说出真相，心音和王泥喜一定能够救出小忍。心音推理出零脖子上红色的项圈就是由知潮制作的“友情之证”。只要在危机时刻，三人都一定会下意识地抚摸“友情之证”，给自己灌注勇气与信心。而零以为早已失去了的友情，却由小忍和知潮经由一直佩戴在身上的“友情之证”在他面前再次展现了出来，让他相信三人的友情仍然没有丝毫褪色。

解答

しのぶ以外に、模拟裁判中のアリバイがない惟一の人物は！

解答：举证“一路真二”。

↓

空席から行われた演说。この状况に说明がつくとしたら、それは……

解答：选择“演说は录音で行われた”。

结论

感动至极的零说出了全部的真相：替身是假的，离开大教室是假的，看到尸体是假的，搬运尸体是假的，自白是假的……但二楼左侧的审查员空席却真的！他之前正是以为左侧的空席是道叶老师的位置，才会认为一路老师实际上在右侧。心音由此推断一路老师有着用录音进行致辞，本人却不在现场的可能性。

一路老师有使用录音的可能性，再加上零证言之前查明的捏造证据录音带是由一路老师交给他的，更是加重了心音对他的怀疑。她要求传唤一路老师出庭，查明他当时是否真的使用了录音进行致辞。



指疑&解答

一路先生の演说とムジュンしているのは？

指疑：指向中央金色雕像。

↓

この演说の时间から、录音の可能性を示せないかな？

解答：举证“声纹鉴定结果”。

结论

在现场致辞的影像中，原本白色的女神像在案发当日被道叶老师不小心损坏，因此找了个金色的女神像作为代用品。但一路老师却将现场“金色”的女神像说成了“白色”；另外根据声纹鉴定结果，捏造的美术室录音带中的女性声音就是模拟裁判现场小忍的被告人台词，而同一卷带子中约有10分35秒的不明杂音，恰好跟一路老师致辞的时长一模一样。也就是说这卷用大教室录音带冒充的美术室录音带中的杂音，极有可能是被消去的一路老师的致辞演说。此刻心音终于认定，用录音带制作不在场证明，想要把罪名嫁祸给小忍的真凶，就是眼前的律师班班主任一路真二！

寻问

～一路先生の一大证言～

それでも、私は森澄を守ろうとした。教师、いや人としての善意からです。

举证：对第5句证言出示证物“テ-プレコ-ダ-”。

结论

一路证言说小忍要求他以录音致辞制造不在场证明，并于致辞期间来到音响室进行商量。在那里小忍对他坦白了杀人行径，并要求一路为其三人作无罪辩护，否则就以录音致辞的情况将他设计为共犯。但就算如此，因为小忍成功奉行了他“不择手段”的理念，因此他也决心“不择手段”守护小忍。但心音指出，一路交给零的捏造录音带中录下的小忍的声音，则是对小忍非常不利的证据，这摆明是要让她服法的卑劣手段。

一路再次进行辩解，说他于23日晚上6点～8点的杀害时间段根本不在学校。然而知潮此时却证言，舞台上的成步堂雕像是她晚上7点以后拜托一路制作的，这也推翻了一路的不在场证明。

寻问

一路先生の艺术作品

一方の私は、7时から8时半の间で1体の8割ほどを作り上げたのだ。

威慑：第2句证言。

↓

いかがでしょう。证人の主张を认めるのですか?

解答：选择“认める”。

↓

わたしたち全员が犯していた大きな过ちの答え……それは!

解答：选择“杀害现场が违う”。

↓

この事件の、本当の杀害现场とは!

指疑：指向舞台（ステ-ジ）。

↓

杀害时刻にステ-ジにあって、血痕のついていたものは……

解答：举证“校旗”。

↓

被害者の血液を吸い取ったのは?

指疑：指向牙琉标志的旗帜。

↓

犯人は、これを使って血液を美术室に运んだんですよ!

解答：举证“燃えカス”

↓

ワイヤ-を伝い、オブジェを割ったモノの正体とは?

解答：举证“天秤を持った女神像”。

↓

それを考え合わせれば、女神像を移动させた理由は……

解答：选择“死体を发见させるため”。

结论

一路主张他从7点到8点半之间将一座雕像制作完成了将近的8成，要达成如此高效率的作业，是不可能半途走开去美术室杀人的，证据就是小忍在8点半时看到了完成的两座雕像。无论心音如何努力，都不能颠覆一路未曾离开舞台的事实。于是心音逆转了思考，大胆假设真正的案发现场并非美术室，而是舞台，因此一路并不需要离开舞台就能杀死道叶老师。

被害人的死因是大量失血，但尸体被发现时舞台上却没有相应量的血迹。心音推测因为被害人被杀时身下垫了两面旗帜。上方的牙琉旗帜大量吸血后，经过滑轮索搬运，将血液运到了美术室，做成杀害现场的伪装，之后已经被焚烧炉销毁。而下方的校旗只染上了牙琉旗帜渗出的一点点血，故血痕也不多。至于模拟裁判进行期间心音听到的巨响，其实只是一路将原本存在于美术室中的变异白色女神像放在袋状校旗中，以滑轮索搬运至舞台撞翻了两座雕像。这样做的目的是为了让尸体尽快被人发现，好让当时本应在大教室中做致辞的自己拥有不在场证明。

思考路线

それなら、先制が隐し场所から死体を出したタイミングは?

选择：“模拟裁判中”。

↓

模拟裁判中……そしてその中でも、特にこの时间に限られる。

选择：“演说をしている间”。

↓

そしてもう1つ、先制がステ-ジへ移动させたものがある。それは……

选择：“白い女神像”。

↓

事件前にステ-ジにあり、死体を隐すことができたものは?

选择：“ナルホドのオブジェ”。

结论

但若是杀害现场在舞台，那么尸体为什么放了一个上午都没被人发现？心音推测一路在头天晚上并没有完成成步堂雕像的塑造，而是将尸体藏在其中，并盖上白布扮作了成步堂雕像。

解答&指疑

死体の状况と、目指すカタチ！それを考えれば……

解答：选择“两手を后头部で缚る”。

↓

被害者の死体にあって、今のわたしに欠けているものとは?

解答：举证“凶器の矢”。

↓

ナルホド像のウデのかわりになったのは?

指疑：指向一路手持的长枪。

↓

この枪が、被害者に刺さっていたことを证明するには……

解答：选择“枪の血液反应を调べる”。

结论

要让尸体复制出成步堂的经典指证造型，需要将两手绑在后头部，用手指伪装成成步堂的尖发；而成步堂伸出的手臂因为箭矢长度不够不能完美再现。考虑到杀人如果是突发事件，那么伪装手臂的一定是当时一路身边的物品。心音注意到一路手持的长枪则长度刚好。以长枪代替手臂的话，长枪必然要穿透道叶老师的身体，调查枪上的血液反应的话就能证明这一点。

一路真二接受贿赂的情报从“报告者”处传到了道叶老师耳中，于是道叶老师就在一路真二晚上进行雕像作业时找到他理论，然后被其恼羞成怒杀掉。一路也知道道叶老师笔记中关于尸体部分的情况，才想到了这个让小忍背负罪名的毒计。印有剑之花纹的笔记本，其实并不是道叶老师专有的，而是学园每年都会赠给首席毕业生的礼物，因此同为首席毕业生的一路也有一本，而那张上书“10月份 静矢 120”的笔记纸张，很有可能是从一路的笔记本上撕下的，那也是道叶老师收集到一路接受贿赂的证据之一。已经服法的一路将接受严厉的制裁，而真相大白之后的小忍理所当然无罪释放。

同日 午后1时23分

地方裁判所 被告人第3控え室

小忍已经彻底迷上了不断带给她勇气的王泥喜。而法律学园也为了纪念热心准备学园祭的道叶老师，特例将中止的学园祭重新开放一天，心音一行人可以重新享受热闹的气氛了。

某日 某时刻

私立テミス法律学园・3阶・大教室

在重新举办的模拟裁判中，获胜的零对小忍表白了“希望以后还能一直保持不变的友谊”的心意。这份亲友之间的友情让王泥喜也想起了自己的亲友，并答应介绍给心音。

可是这个承诺恐怕再也没有机会完成了，因为某个案件的发生，让王泥喜与他的亲友天人永隔，甚至还影响到了王泥喜与成步堂、心音之间的羁绊。这就是发生在成步堂解决的法庭爆破案之前，王泥喜所接手的案子。



法庭1日目

12月16日 午前9时12分

地方裁判所 被告人第4控え室

大河原宇宙开发中心发生了一起杀人事件。被害者是宇航员葵大地，是王泥喜独一无二的亲友。而在7年前从宇宙成功生还，创造了“HAT-1号的奇迹”，被誉为英雄宇航员的星成太阳则成了嫌疑人。熟知他的王泥喜认为他绝不会杀人，因此接下了他的辩护。

同日 午前9时55分

地方裁判所 第4法庭

不仅王泥喜右眼莫名缠上绷带，就连夕神检察官也收起以往的狂放不羁，非常郑重地对待这场裁判。

昨日在大河原宇宙开发中心原本预定进行火箭发射。但就在发射前不久，有人以炸弹爆破火箭，使得发射中止，并且刺杀了葵大地。作为嫌疑人被逮捕的就是葵大地的前辈星成太阳。

寻问

～事件の経緯～

ロケット打ち上げの直前のことだ。爆弾がドッカーン！と爆发した。

威慑：全部证言。

↓

检察側の説明で、まだ明らかになっていない事実とは?

解答：选择“被害者をラウンジに運んだ理由”。

结论

根据检控方的说明，事发当时第1发射台和中央栋2F发生爆炸，而第1发射台在场的只有星成和葵两人。两人逃到中央栋3F的休息室时，葵已经遭到刺杀。尸体的第一发现者有两人，分别是开发中心站长大河原有忠，以及当日在场的炸弹组刑警贺来穗美。凶器是附有被害者血迹的匕首，而由于宇航员都戴着手套，因此没有检出指纹。第1发射台的炸弹装载在火箭中层位置，因此爆炸时中央栋2F和发射台中层升降机附近已经化为火海，中央栋的人员由在场负责警备的番刑警和其他刑警疏散至地下避难处。从休息室到第1发射台需要通过指纹认证门，而当天能够通过那扇门的人只有作为乘员的葵、星成，以及开发中心站长大河原有忠。大河原站长在炸弹爆破时正和其他工作人员待在一起，有完美的不在场证明。设置在休息室的摄影机也拍下了星成扛着葵的尸体进入休息室的画面。

检控方主张星成患有宇宙恐惧症（持续在服用精神安定剂），在发射之前忽然打起退堂鼓，却又不想损毁自己对外的英雄声誉，因此假借炸弹阻止火箭发射，并且在火箭中将阻挠自己的葵杀害。另外星成从发射台一直带着一个装着贵重研究材料的容器逃离，不过似乎与本案无关。

王泥喜提出，若是星成杀害了葵，那么没有理由特地将葵搬运到休息室。夕神则反论星成是为了让摄像机拍摄下他救助同伴的样子，才特地这样做，以消除自己的嫌疑。而且星成还特地在休息室设置了装在大象布偶“捏造君”中的第三颗炸弹，企图连被害人一起，将休息室中的所有证据品全都炸毁。幸得到来现场的拆弹专家贺来穗美将其及时解除。而在星成的口袋中，还搜出了这颗炸弹的远隔起爆遥控器。

有如此多不利的证据，夕神却仍然给予了王泥喜寻问星成的机会，以便借此放出更多不利的证据，将王泥喜彻底击败。

寻问

～オレは殺してない～

いつも通り、エレベータで中层に降りて、通路へ向かったんだよ。

举证：对第2句证言出示证物“仕掛けられた爆弾”。

结论

星成说他收到脱离指示时，葵已经失去了意识。他只是扛着葵从发射台升降机降至中层，然后逃到了休息室。但是爆炸当时发射台中层升降机附近已经化为火海，升降机根本无法使用。

寻问

～脱出のル-ト～

上层を通ったんだ。例のカプセルを持ち、葵を右肩にかついで降りたよ。

举证：对第3句证言出示证物“宇宙センターの断面图”。

↓

星成が上层から中层へ降りられない理由は?

指疑：指向梯子。

↓

酸素ボンベの残量とムジュンする証拠品はこれです!

解答：举证“监视カメラの映像”。

↓

酸素ボンベのデータとムジュンする所は?

指疑：指向左肩的数字“50”。

↓

どうして、酸素ボンベの残量がちがうのか……その理由は!

解答：选择“かついでいる人物が逆だった”。

结论

星成改口说他是从上层的另一条通路降至中层的，但这条通路必定会通过梯子。当时星成一手扛着加上宇航服有100公斤重的葵，一手拿着材料容器，实在难以想象还能攀爬梯子。夕神更指出从他体内检测出服用了精神安定剂的痕迹，因此由于药物的副作用，使得记忆非常暧昧。夕神主张星成当时杀害了葵，然后先将尸体抛下去，自己再拿着容器单手爬梯。证据就是因为高空跌落，被害者宇航服上的氧气瓶已经破裂。

检控方主张的重点在于葵在火箭中已经被杀害。而王泥喜注意到，休息室画面中星成肩上的氧气瓶残量显示为“50”，而鉴定报告中的最终残量为“80”。残量自然是不可能增加的，再考虑到葵的氧气瓶中最终残量是“0”，因此王泥喜断定画面中大家认为是星成的人，其实是葵。事实上根本不是星成扛着葵逃离，而是葵扛着星成逃离。这样一来，虽然逃离路线还需要再进行检讨，但葵在进入休息室时仍然存活，这就从根本上推翻了检控方的主张。而此后进入了休息室的某个第三人，也有了成为真凶的可能性。身为第一发现者的站长大河原有忠，以及刑警贺来穗美的证言，也需要重新审视。

就在裁判长准备传唤贺来穗美出庭作证时，警察机动队爆弹处理人员马等岛晋吾忽然冲出来，说原本已经解除的爆弹即将发生爆炸。现场一片混乱，接下来就有了王泥喜掩护旁听的小忍，被炸伤的一幕。

探侦1日目

12月19日 午后3时21分

成步堂なんでも事務所

两天之后，虽然第4法庭爆破事件已经被成步堂解决，但王泥喜接手的“宇宙开发中心爆炸杀人事件”才进展到一半。王泥喜负伤入院，成步堂将要代替他为星成太阳辩护。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “事件について”、“HAT-1号の奇迹”、“宇宙について”、“被害者について”

移动 宇宙センタ-・エントランス

虽然星成自白自己以前确实有依靠药物来缓解情绪，但发誓绝对不会在上宇宙之前吃精神安定剂这种麻痹头脑的药，因此当然必然是有人偷偷给他下了药。而凶器则是来自中心站技工的修理工具，无法特定是谁的所持品。



同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

对话 "大河原について"、"事件について"、"HAT-1号について"

移动 宇宙センター・ラウンジ

在此遇到了开发中心的站长大河原有忠。他讲述了7年前由自己一手负责的"HAT-1号计划"，其目的是探索小行星。当时星成乘坐着火箭"HAT-1号"升上宇宙，向小行星群发射了小行星探查机"未来号"，然后回归地球。途中由于火箭的种种事故，结果就有了"HAT-1号的奇迹"这一事件。而5天前"未来号"带着小行星的材料样本返回了地球。

同日 某时刻

宇宙センター・ラウンジ

移动 宇宙センター・第1发射台通路

想要调查杀害现场的休息室，首先要到第1发射台通路去向番刑警获得许可。

同日 某时刻

宇宙センター・第1发射台通路

对话 "现场の调査"、"事件当时のこと"、"目击者"

移动 宇宙センター・ラウンジ

番刑警不仅给出了搜查许可，还提供了一个绝密的情报。这个事件有个目击者是中央栋4F的工作人员，这名工作人员在利用4F的逃生梯往下爬时，从3F的窗户看到了休息室，不过看到的内容暂时还不明。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

调查

调查地面尸体的痕迹。
↓
调查空中的无重力训练器具。
↓
调查绿色门，自动介绍三道门的情报。
↓
调查月面步行训练器，进入训练器局部画面。
↓
训练器局部画面下，调查月面步行训练器里侧的排线渠，进入排线渠局部画面。
↓
排线渠局部画面下，调查中央闪光之处。
↓
退回训练器局部画面，调查月面步行训练器右侧的垃圾通道。
↓
退回外部画面，调查蓝色门进入局部画面。
↓
局部画面下，调查左侧指纹认证器旁的红色把手。
↓
退回外部画面后，视点切换至能同时看到红色和绿色门的视点，调查左侧桌子抽屉里的按钮遥控器。
↓
关闭立体影像后，调查屏幕左上角的裂纹，进入局部画面。
↓
局部画面下，再次调查裂纹。

经过现场调查后，成步堂与心音被导航机器人PONCO带到了参观区域。

同日 某时刻

宇宙センター・见学スペース

对话 "HAT-1号"

举证："葵 大地の解剖记录"

对话 "发射台の仕组み"

移动 宇宙センター・第1发射台通路

成步堂与心音被领到的参观区域构造跟第1发射台一模一样，只是没有实际机能而已。他们在这里看到了HAT-1号当时相关人员的合影，但心音看到照片时似乎有所触动。另外两人从PONCO处得知，案发时葵所带着的容器，就是"未来号"带回来的小行星石样本，原本保管在第1发射台的金库中。而且9点方向的第1发射台的火箭发射前，会连同整个发射台一起移动到12点方向的发射场。但这种重要的移动，一定要先解除在休息室里的安全装置才能进行。

同日 某时刻

宇宙センター・第1发射台通路

对话 "现场の弹痕"、"指纹のデータ"

举证："监视カメラ映像"

心锁

番刑事の悩みの原因と言ったら、コレしかないんだよな……

解答：选择"正义"。
↓
……警备体制が甘かった? それはこの证据品とムジュンしますね。

解答：举证"警察の避难诱导"。
↓
でも……この人が最初から警备に参加しているのは不自然なんです!

解答：举证"贺来ほずみ"。

对话 "协力的な理由"、"ユガミ检事のこと"、"7年前の亡灵"

利用勾玉的力量攻破番刑警的心理防线后，烦恼的番对成步堂说出了事实。原来火箭发射前警方设置的不寻常的严重警备，是因为在发射的前几日，大河原站长接到了匿名的电话爆炸预告。

另外夕神作为囚犯却能站上法庭，是跟上面的人有着重大的关联。而夕神本人也曾说过，自己一直在追逐着"7年前的亡灵"。7年前的事件也是发生在这个宇宙开发中心，同样也是接到了电话威胁，而且7年前正好夕神也因为杀人罪而受到了有罪判决。看来这次的事件必然跟7年前的事件，以及夕神的过去有着联系。这也是之前夕神在法庭上非常郑重认真的缘故。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

对话 "夕神という名字"、"目击者"、"弁护士を嫌う理由"

移动 留置所

在开发中心遇到的番刑警所说的事件目击者，竟然名为夕神辉夜（夕神 かぐや），是夕神检察官的姐姐。而心音此时又陷入了沉默。从她这里打听到，她在逃生时竟然见到了休息室中凶杀发生的瞬间。在一片漆黑的房间里，有个可疑的人左手持着打火机照明，右手拿着匕首捅了下去。虽然没看到凶手的脸，但时间刚好是早上10点。另外凶手左手所持的打火机上有个漂亮的地球纹样。

在交谈过程中，成步堂和心音发现，辉夜因为过去的某些情况，变得非常讨厌法律，对法律充满了不信任感。而辉夜看到心音脖子上的心灵观测器后，似乎知道了她的真实身分。接着她还提醒成步堂，不要太相信大河原站长说的话。



同日 某时刻

留置所 面会室

对话 "ライター について"

星成回忆起自己在休息时曾短暂醒来一瞬，看到了打火机的光芒和昏暗的人影，证实了辉夜的证言。那么这个手持打火机的人就是在场的第三人，同时也是杀害葵的真凶。

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

对话 "ケガの具合"、"葵 大地"、"《大丈夫》"

王泥喜回到了事务所。为了纪念逝去的亲友，他身上一直披着的外套，是被选为HAT-2号的飞行员的葵所留下的，HAT计划相关人员的特制外套。此刻他向成步堂提出要暂时离开事务所，要用自己的双手将犯人抓获，因为成步堂所追求的"真相"，与他所追求的"真相"不同。他要用自己的方法，让杀害葵的凶手偿还罪孽。而成步堂认为，就算过程不同，但拥有同样信念的人，最终一定会到达同样的"真相"。

法庭2日目

12月20日 午前10时15分

地方裁判所 第5法庭

根据搜查，已经证明了葵确实是死于休息室，那么尸体第一发现者的证言就需要重新审视。由于贺来小姐已经于“法庭爆破案”中被害，所以先传唤另一名第一发现者，大河原站长进行证言。

寻问

～现场发见时に见たもの～

あの人影は……星成だったのかもしれん。

威慑：第4句证言→追加证言。

↓

贺来刑事が、怪しい人影に向けて2发イカク射击をしたのじゃ。

举证：对第5句证言出示证物“弹痕”。

↓

これで、现场で起こったことに关して、问题は无くなったか?

解答：选择“问题ある”。

↓

第三者が存在した可能性を示す证据品とは?

解答：选择“弹丸”。

结论

大河原站长证言道他看到黑暗中倒在地上的葵和另一名拿着打火机的人。由于现场没有第三个人，才推测那个人就是星成。贺来刑警对着拿着打火机的人进行了两发威慑射击，而站长则为了阻止她，眼神离开了现场一瞬。成步堂虽然主张犯人有着趁大河原站长不注意的时候，从南侧的门逃离的可能性，但也拿不出证据。虽然现场只有一处弹痕，跟两发射击的证言产生了矛盾。但夕神却立刻拿出现场的38口径子弹，证明其中一颗是命中了葵的氧气瓶，另一颗则在屏幕上留下了38口径的弹痕。

但是判明了贺来刑警用的是38口径的子弹后，留在现场的10口径子弹，就正好证明了现场有第三人存在。成步堂主张贺来刑警之所以进行了威慑射击，可能正是因为该人物已经对自己和站长举起了手枪。

寻问

～现场发见时に见たもの2～

その时、人影が东侧の管制室にいるワシらを、击ってきたのじゃ。

举证：对第3句证言出示证物“弹丸”。

↓

ラウンジから、逃げ出すことのできる惟一の人物とは?

解答：举证“大河原有忠”。

↓

これを调べれば、あなたがラウンジにいたことが证明されます。

解答：举证“贺来刑事の拳铳の弹丸”。

结论

大河原站长证言道，位于东侧管制室的他与贺来小姐遭到了休息室中央不明人影的射击。子弹被自己身上的奖章挡住，救了他一命。而这个不明人影既有可能是星成，也有可能是第三者。如果是星成开枪射击，那么手枪可以通过垃圾通道处理掉，而且他口袋中还搜出了远隔炸弹遥控器，嫌犯一说仍然比第三人更加可信。

于是成步堂立刻指出了其中的矛盾：在搜查中，成步堂找到的子弹是掉落在南侧月面步行训练机的后方，其位置与中央向管制所方向射击的理论弹道完全相反。但是夕神则指出，实际上大河原站长和贺来小姐应该是在南侧的门外遭到枪击（站长后来也承认了这一说法），不单解决了子弹掉落位置的问题，还因为两人堵住了南侧出口，使得第三者在场的假设彻底被推翻（西侧是通向第1发射台的道路，不仅需要指纹认证，当时还浓烟滚滚；而东侧通向管制室的门，只有大河原站长的指纹才能打开）。

穷途末路之际，成步堂再次使出传家宝刀“思考逆转”。他主张，如果在场的第三人是大河原站长，就能成功从通向管制室的门逃离现场！假设大河原站长比贺来刑警先赶到现场并进入了休息室，然后贺来刑警进行威慑射击的对象就变成了大河原站长。如此一来，留在他奖章上的弹痕，应该是贺来刑警所射出的，38口径的弹痕。而命中被害人氧气瓶的子弹，可能才是大河原站长所射出的10口径子弹。

大河原站长承认了成步堂的推断，但他称只是为了怕被怀疑是凶手，才在中弹后急忙逃离现场，并从管制室穿过升降机大厅，从南侧回到休息室，假装成比贺来刑警后到的目击者。他更是宣称，第一个进入休息室的他，其实也目击到了另一个神秘人。辉夜目击到神秘人影的时间是早上10点，当时他正在4F与工作人员一起进行避难诱导，有不在场证明。接下来站长将要就自己目击到的神秘人进行证言。

心灵观测

～本当に目击したこと～

その后、再びのぞいてみたらヤツが消えておった!

指摘：第4句证言感情中的黄色“惊讶”。

↓

もちろん第1发射台侧の扉も、

指摘：第6句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

真犯人はどこを通って逃げたのか?

指疑：指向西侧通往第1发射台通路的门。

↓

真犯人は、この人の指纹を使って、セキュリティを突破したのです!

解答：举证“星成太阳”→整体证言变化。



↓

エレベータ侧の扉から、贺来刑事が现れたのだ!

指摘：第3句证言感情中的黄色“惊讶”。

↓

あなたの惊きは……ここがおかしいんです!

解答：选择“刑事が来たときの方が大きい”。

↓

现场发见后の写真と比べて变わった所は?

指疑：指向指纹认证器左侧的红色把手→整体证言变化。

↓

ワシは、安全装置を外すしかなかったのだ。

指摘：第1句证言感情中的绿色“喜悦”。

↓

大河原さんが发射台を移动させた真の目的は?

解答：选择“发射台を别の场所と入れ替える”。

↓

第1发射台と入れ替えられていた场所は?

指疑：指向右侧的参观区域（ロケット见学スペース）。

↓

扉の先が见学スペース通路である证据は?

指疑：指向宇航员背后地面的数字“2”。

结论

大河原主张他来到休息室门前时遭到了神秘人的射击，10口径子弹在此时击碎了氧气瓶。躲过之后一会儿再往里窥视，却发现没有了神秘人的踪影。夕神由此推测那个神秘人就是星成，射击站长之后立刻装成昏迷的样子躺下，便造就了密室逃脱之谜。不过在心灵观测的力量下，成步堂从站长的感情反应中，推测出神秘人是利用星成太阳的指纹，从通向第1发射台的通路逃离了现场，而实际上指纹认证器上也确实查出了星成的指纹。

当贺来刑警赶到时，先到一步的大河原站长转动了休息室的安全装置把手，让第1发射台转移了所在地，现场照片上把手的区别也证明了这一点。但是事后调查中发现第1发射台还是留在原地没有移动过。惟一能够解释这个矛盾的理论，只有第1发射台一开始就不在9点钟的原位，站长操作把手后，让其回到了原位。不过夕神反论道，站长操作把手是在案发之后，若是一开始第1发射台不在9点钟的原位，那么当葵和星成逃出发射台时，也不可能进入休息室了。这又成了一个矛盾。

此时成步堂在心音的提醒下做出了一个假设：9点钟方向的第1发射台和3点钟方向的参观区域一开始就已经互相对调。星成和葵打从一开始就没有进入第1发射台，而是从左侧的第1休息室直奔参观区域。同时真正的犯人则从右侧的第2休息室，进入了第1发射台，给火箭装上了炸弹。由于第2休息室的门是不需要指纹认证的，因此能设置炸弹的人也并不局限于星成了。真凶设置好炸弹后，回到第1休息室潜伏起来，待炸弹爆炸后，杀害了从参观区域逃回来的葵。之后他利用星成的指纹打开门逃向了参观区域。随后赶到的大河原站长并没注意到犯人处于参观区域，于是将两个发射台调换回了原位。这样犯人就从参观区域大摇大摆地逃了出去。第1休息室影像中拍摄到通路上印着的“2”，正好证明了当时星成和葵经过的是通向参观区域的第2发射台通路。

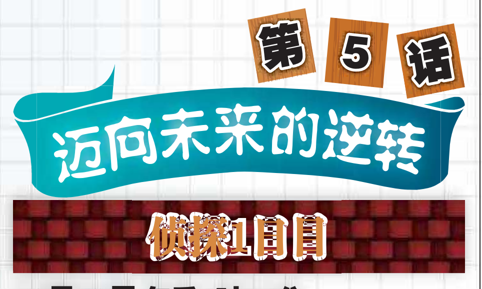
这样一来，“两人如何离开化为火海的发射台”的谜题也迎刃而解，因为当时两人所处的参观区域根本没有发生爆炸，葵只是扭着星成，很正常地由升降机回到了中层通道。当日中央栋2F也发生了爆炸，所有的工作人员都前往地下避难所避难，因此也没人察觉到调换了发射台区域。



最终，大河原站长承认了他调换发射台的事实。但是成步堂还有两个疑问残留着：就算星成被灌了药，葵在进入该区域时也该能够发现发射台与参观区域已经对调，为什么还要从没有发生爆炸的参观区域逃离？大河原站长又为什么要调换发射台？大河原站长始终不愿意吐露详情，但他表示这都是为了保住宇宙开发中心，以及他的部下的性命，所做出的举动。

但是夕神检察官却坚持认为星成是凶手。虽然他承认发射场曾经调换过，但是并没有证据表明神秘第三人在杀死葵后逃到了参观区域。此时番刑警赶到法庭，带来了附有葵的血迹和真凶指纹的打火机，而指纹并非星成的。打火机既然是在参观区域被番刑警找到的，说明真凶确实在杀人后进入了参观区域，并不小心掉落了打火机。此时星成与葵都在第1休息室里被大河原站长所发现，星成自然不可能进入了参观区域。成步堂的假说也被完美立证。

然而没人想到的是，在星成太阳获得无罪判决后，竟然再次横生变故：打火机上的指纹虽然不是星成的，但却是希月心音的！成步堂在法庭上构筑起来的推理，却让心音成了这起案件的重大嫌疑人！



第5话 迈向未来的逆转

侦探1日目

12月20日 午后1时23分

成步堂なんでも事務所

移动 宇宙センター・エントランス

心音作为重大嫌疑人被逮捕。为了证明她的无罪，成步堂再次开始行动。

同日 某时刻

宇宙センタ-・エントランス

移动 宇宙センター・ラウンジ

在宇宙开发中心正门前遇到大河原站长，不过他一瞬间就逃掉了。

同日 某时刻

宇宙センタ-・ラウンジ

对话 “事件のこと”、“犯人について”、“発射台の入れ替え”

调查

调查地上的落叶。
↓
调查指纹认证器。

移动 宇宙センター・エントランス

在休息室遇到了无罪释放的星成太阳。为了方便进行搜查，警方再现了成步堂的推理，让第1发射台和参观区域进行了对调。成步堂对通向参观区域的第2发射台通路进行了调查，得知从发射台通道侧打开安全门前往休息室并不需要认证指纹。

同日 某时刻

宇宙センタ-・エントランス

对话 “‘默秘’”

心锁

発射台の入れ替えを行った动机を、あなたはこう说明してましたよね。
解答：选择“飞行士の命を守るため”。
↓
この人の协力なしには、计画は不可能だったはずです。
解答：举证“葵 大地”。
↓
“あの出来事”も、同一犯がもたらした结果だったのか?
解答：选择“HAT-1号の奇迹”。
↓
そうか……。じゃあ大河原さんの言う工作犯って……
解答：举证“夕神 迅”。

对话 “‘默秘’”、“スパイ”、“発射台を入れ替えた理由”、“《みらい》のカプセル”

移动 宇宙センター・见学スペース

解开大河原站长的心锁后，成步堂得知了隐藏在“HAT-1号的奇迹”背后，7年前的事件的详情。

7年前的火箭发射原本非常顺利，但一进入宇宙就出现了大问题，这是因为有人做了破坏工作，而且这个人还在火箭发射前盗走了贵重的研究材料“月之石”，甚至还杀害了当时的工作人员。当时开发中心站的安检非常严格，但还能完成这样的行动，只能考虑是内部混入的国际间谍所为。由于火箭发射遭到其他国家的间谍成功干扰，对于国家政府来说是非常可耻的消息，因此为了掩盖此事，不仅给间谍搜查施加了大压力，甚至还编造了虚假的故事，那就是“HAT-1号的奇迹”。7年前大家揪出的犯人是夕神迅，但如今夕神迅正在服刑，站长却仍然接到了同样的爆破预告电话，才知道是冤枉了他。

7年后接到的爆破预告电话中，对方知道7年前被政府隐瞒的真相。站长为了保护人命安全，决心中止火箭发射，但是政府却为了树立威信而横加干预，不允许中止。站长早已料到无法阻止爆破事件，所以只能想出这场虚假的救援戏码。他在发射前一天晚上将发射台调换，让星成他们从第1休息室前往参观区域，而自己在第2休息室通向第1发射台的门前放上了“改装中”的看板禁止他人通过。葵和其余某些工作人员是知道内情的协助者，而星成不擅于撒谎，不得已才用药将其弄晕。计划直到途中都很顺利，但没想到葵竟然被杀死。真凶逃走后，大河原站长将发射台恢复了原来的位置，免得被其他人发现。可就算做到这样，葵还是死去，被炸弹炸毁的HAT-2号火箭也无法再升空。而“未来号”好不容易带回来的小行星材料，也在之前的法庭爆破中作为证物被提出时，给炸得粉碎。

这次的犯人在站长的电话上装了窃听器，得知了调换发射台的计划，因此混入了工作人员中，趁机给火箭装上了炸弹。而他必然就是夕神检察官在这7年间一直追逐的“亡灵”。

同日 某时刻

宇宙センター・见学スペース

对话 “ココネと宇宙センター”、“悲しい思い出”、“子供のころのココネ”

举证：“HAT-1号の展示”

在参观区域遇到了前来寻找成步堂的小忍。从她那里得知心音的母亲以前住在这里工作，因此心音小时候也是住在这里的。7年前的事件中，被间谍杀死的工作人员就是心音的母亲希月真理。

同日 某时刻

留置所 面会室

移动 宇宙センター・ロボット研究室

原本是来见心音的成步堂，没想到正好撞见番刑警与马等岛晋吾谈话。马等岛说自己其实是杀了人，并没有爆破法庭，当时还有另一人在场，偷走了炸弹的远隔遥控器，爆破法庭的其实是那个人。

同日 某时刻

宇宙センター・ロボット研究室

对话 “事件のこと”、“7年前”、“ポンタとポンコ”、“希月教授と夕神检事”

两起案件相互关联，成步堂认为要解决这起案件，务必要得知7年前事件的情报。当他来调查机器人研究室时，恰巧碰见了独自进行搜查的王泥喜（不知为何PONCO型机器人将王泥喜误认为了葵）。成步堂虽然向辉夜打听到了一些7年前的旧事，却被拒绝了调查研究室的要求。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

移动 成步堂なんでも事务所

两人被赶出研究室。美贯有些担心王泥喜，独自跑去跟着他，而成步堂则决定暂且先回事务所。

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

对话 “春美ちゃん”、“春美の用事”

移动 留置所

回到事务所的成步堂，看到了一封来自绫里真宵的信，以及送信过来并帮忙做家事的绫里春美。两人的关怀让成步堂心中涌过暖流，重整了查明真相、救出心音的决心。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “7年前のこと”

对话 “7年前の裁判”、“死刑の执行日”

再次来到留置所，见到的却是夕神姐弟谈话的场面。姐姐走后，成步堂想向夕神检察官打听7年前的事件情报，但夕神检察官却一口咬定自己就是杀害希月真理的凶手，并不想再跟成步堂多说半句话。

无奈之下成步堂寻问一旁的番刑警，得知7年前的事件被警方称之为“UR-1号事件”，即是夕神迅杀害了他的心理学老师希月真理的事件。决定性的证据有两个，因此很快就下达了有罪判决。一是监视摄像机的影像中，在杀害时间段内通向案发现场的道路上走过的，只有夕神迅一人；而二是下手瞬间被拍下来的决定性照片，照片中夕神迅在现场手握一柄染血的日本刀。刀是希月真理挂在房间内的装饰品，而刀刃部分沾满了她的鲜血。事件发生于HAT-1号升空的前一天，照片是前来取材的记者偶然间拍下的。另外夕神检察官已经确定要被执行死刑，行刑日就在明天，他将因为冤罪而死去。

就在成步堂为夕神检察官鸣不平之际，宇宙开发中心的机器人忽然反乱，劫持了游客作为人质。番刑警与担心美贯的成步堂闻讯急忙赶赴现场。

同日 某时刻

宇宙センター・エントランス

解答

人质とココネちゃんの两方を守り、相手を納得させる方法は?

解答：选择“7年前の事件を再审理する”。

辉夜操纵了宇宙开发中心的机器人劫持人质，要求警察将杀害葵大地的犯人希月心音带到此处。作为交涉条件，成步堂建议她对警方提出立刻再次审理7年前的“UR-1号事件”。如果成步堂能在这次审理中救下夕神检察官，相信辉夜也不会伤害人质。



同日 某时刻

宇宙センター・ロボット研究室

对话 “御剑のこと”、“UR-1号事件”、“夕神 迅”

调查

右侧视点，调查右侧的机器人。
↓
调查机器人左边的大型插头。
↓
调查右侧作业台。
↓
切换左侧视点，调查中央机器人手术台。
↓
调查左侧电脑桌。
↓
调查窗口下方的红色箱子。

对话 “御剑の依赖”、“法の暗黑时代”

辉夜指名的检察官，竟然是已经当上检察局局长的御剑怜侍！拯救夕神迅，是御剑早就特意拜托给成步堂的工作，也是他取回律师资格的最重要理由。

以8年前成步堂的“捏造证据”事件和7年前夕神检察官的杀人事件为契机，法律开始进入了暗黑时代。原本应该相互携手追求真相的律师与检察官，却互不信任，不断重复着“捏造”与“冤罪”来奠定自己的胜利。如今成步堂的冤屈已经洗清，而御剑则希望他能再次洗清夕神迅这7年来的冤屈，让这两个案子的负面影响完全消失。最后再通过抓住当年的真凶，来彻底完结“法律黑暗时代”。夕神迅之所以身为罪犯还能站上检控席，也全是靠御剑的安排。

老友重逢，却没多少时间叙旧。时间紧迫，询问了案发当时的情报后，成步堂立刻对案发现场进行了调查。调查完毕之后，他申请前往留置所见心音一面，听取情报。

同日 某时刻

留置所 面会室

对话 “事件の日のこと”、“お母さんの仕事”

举证：“ココロのあるロボット”

对话 “7年前の事件”、“弁护士になった理由”

心音在母亲遇害的当天，正位于现在的参观区域。这件事对她来说一直是个没有痊愈的心病。因此她在爆炸发生的前一天去了参观区域，无视“改装中”的看板潜了进去，想看一眼母亲留下的展示橱窗中的外套。但是看到的瞬间，因为情绪太过激动，昏昏沉沉走了几步后就失去了意识。醒来之时已经是爆炸案发生后的当天中午，因为身处火箭后面的关系，根本没有人注意到她。之后的记忆也很暧昧不明了。心音的母亲真理总是忙于工作，研究为机器人注入心灵，以及研究心音读取感情的力量。心音外出时，总是要给她挂上巨大的研究用耳机。直到遇害之后，留给心音的遗物也只有胸前的心灵观测器，和以“月之石”碎片做成的耳环。

7年前的事件审理中，11岁的心音虽然一直为夕神迅辩白，但谁都不重视她。住在美国亲戚家一阵子后，她觉醒了要战斗的意志。而当她渐渐长大，在美国遇到成步堂后，知道成为律师就可以帮助夕神迅，于是就以研修心理学，成为律师，救出夕神迅为目标奋斗至今。

由于所有的法庭都正在审理案件，成步堂不得已决定在已经化为废墟的第4法庭进行“UR-1号事件”的再审。然而他也没有想到，他要辩护的对象并不是夕神迅，而是心音——辉夜将以7年前弑母的罪名，将心音告上法庭！面对辉夜的指责，心音也察觉到如果夕神迅不是真凶，那么杀死母亲的人说不定会是自己？此时在成步堂眼中，绝对无法卸下的黑色心锁，已经将陷入惊惧和绝望的心音重重锁住……



法庭1日目（1）

12月20日 午后3时11分

地方裁判所 被告人第5控え室

黑色心锁是盘踞在人类心灵最深处的阴暗，连本人也不知晓。这代表心音并不是有意隐瞒事实，而是因为某种原因而无法回想起来。他人去强行消除黑色心锁的话，只会给本人带来无法估量的心灵创伤。成步堂拜托春美照顾心音，自己则准备全身心投入与御剑的战斗中，为7年前的噩梦做个了断。

同日 某时刻

地方裁判所 第4法庭

御剑主张7年来夕神检察官一直不为自己的冤屈申诉，是为了保护当时年幼的真凶希月心音。为了洗刷夕神检察官的冤屈，结束“法律黑暗时代”，他将彻底视心音为真凶，进行严酷的追究。而成步堂则始终相信心音与夕神检察官都不是真凶，要想办法揪出当年的国际间谍。

回顾“UR-1号事件”：7年前在大河原宇宙开发中心的中央栋4F机器人研究室，心理学者希月真理被杀害。而当时作为真凶被定罪的是检察官夕神迅。决定性的证据有两点，一是监视摄像机的影像中，在杀害时间段内通向案发现场的道路上走过的，只有夕神迅一人；二是拍下了夕神迅手执鲜血刀刃的决定性照片。检控方首先传唤的证人，是通过番刑警进行代辩的夕神辉夜，她将证言7年来默默调查总结出来的推理。



寻问

～夕神かぐやの推理～

ケースに入るほど小さな人物……。希月心音しかありえない!

威慑：第5句证言。

↓

どうなんだ? ケースの中身について……

解答：选择“说明できる”。

↓

ユガミ検事が、现场から持ち出したものは?

指疑：指向推车上的机器人零件。

↓

これは特定のロボットのウデだと、この证据品が教えてくれるんです!

解答：举证“HAT-1号の展示”。

↓

何とかして、ポンコちゃんをケースに入れる方法はないか?

解答：选择“解体して入れた”。

结论

真理被杀和“月之石”被盗是同时发生的。辉夜主张当时除了夕神检察官与被害者以外，还有第三人在现场。“月之石”被盗时，监视摄像机拍到了夕神检察官提着器材箱的画面离开现场的画面，因此外界一直认定器材箱就是搬运的容器。但她认为盗走“月之石”根本用不到那么大的箱子，因此箱子里一定是身材娇小的心音。夕神检察官只是在包庇杀害了母亲的心音。御剑也主张心音有强烈的杀害动机，因为真理一直强迫对心音做研究，用以解明她读取感情的能力，而无法忍耐试验痛苦的心音终于狠下杀手……事实上案发当时也没人知道心音在哪里。

但成步堂发现，案发后原本在推车上的机器人手臂部件不见了，很可能就是装在器材箱里由夕神检察官带走。考虑到器材箱的大小，他进一步主张，箱子里装的是整个PONCO型机器人。心音幼时曾经给PONCO卷过绷带，因此同样卷着绷带的零件必然属于PONCO。为了装下比箱子高一个头的PONCO型机器人，成步堂认为当时带出的是被分解过后的机器人零件。考虑到案发当时手术台上躺着真理的尸体，成步堂特地向辉夜确认，即使不使用手术台，只是用日本刀切下关节部位的话，也是能够对PONCO解体的。从照片上可以看出，PONCO被切断的部分有着血迹，相信是日本刀上的血迹染过去的。而现场后来没有找到任何被解体的部件，将其看做被夕神检察官带走应该妥当。如此一来，原本被认定行凶瞬间的照片，也可能只是单纯在分解机器人。



击溃了辉夜的推理，但御剑的进攻才刚刚开始。他主张虽然夕神检察官右手提着的箱子里确实是装的PONCO机器人，但监视摄像机只拍到了他的背影和右手。而当时夕神检察官所穿的衣服前胸部沾有被害者的血迹，其形状跟心音幼时时常佩戴的研究用耳机一模一样，这说明血液不是直接附上衣服，而是先溅到耳机上，再转移到衣服上的。因此御剑认为，当时夕神检察官的左手，正抱着全身是血的心音靠在胸前离开现场。而这正是案发当时心音在现场的证明。

虽然心音的嫌疑极大，但成步堂认为也不能忽视机器人犯案的可能性，因此要求传唤PONCO出庭，证言它在案发当时看到的情况。

寻问

～目击したこと～

それで、マリママは倒れちゃったの。あとは、充电してたからわかんない。

威慑：第3句证言。

↓

この证言、気になるところはないだろうか?

解答：选择“気になるところがある”→追加证言。

↓

マリママが倒れたのは窓の近くだよ。お部屋の作业代がある方の丸い窓。

举证：对第4句证言出示证物“7年前の现场写真”。

↓

死体の位置の大きなズレを考えれば、证人が目击したものは……

解答：选择“杀害の瞬间ではなかつた”。

结论

PONCO证言它在案发当日下午2点，目击了心音抱住母亲真理，然后真理随即倒下的情景。御剑认为小孩子的拥抱不足以让大人倒下，因此这正是心音使用凶器杀害母亲的瞬间。然而成步堂寻问后发现，PONCO记忆中真理倒下的位置在作业台附近，但照片中真理死亡的位置是在手术台上。11岁的孩子自然无法搬动大人的尸体，因此PONCO看到的绝不可能是凶杀的瞬间。但是御剑立刻反驳，PONCO当时听从了心音的命令，将某个自身无法识别的大型物件搬运至了手术台。死亡的人类没有心跳，能够让机器人识别身分的外套，当时真理也没有穿在身上，如果脸再被什么东西蒙住的话，那个“无法识别的大型物件”很可能就是真理的尸体。

至于要将尸体搬运至手术台的理由……由于年幼的心音分不清机器与人类的区别，甚至还给机器人卷过绷带。在她看来，修理机器人的手术台是能够瞬间将对象分解和拼凑的机器。那么将尸体搬上手术台，将其分解掉的话，最大的证据就消失了；又或是杀人后良心发现，想要将母亲治好，才运上了手术台。但不管是哪种可能性，都无法动摇心音可能刺杀母亲，然后命令PONCO搬运尸体的可能性。

成步堂完全找不到攻破御剑主张的证据。而危急时刻出现在证言台的竟然是夕神检察官。他要求为自己7年前杀害真理的情况证言。

夕神检察官证言当自己怀着杀意进入研究室时，研究时里根本没有真理的身影，他是在下午2点之后杀死真理的。而心音当时命令PONCO搬运的，只是普通的大型机械零件而已。无论御剑和辉夜如何劝说，他也已经决定认罪。眼看7年前的悲剧又要重复，此时从惊惧和绝望中，拿出勇气再次站起的心音来到了辩护席。她要以心灵观测的力量，消除夕神检察官心中的杂音，让自己真真正正面对7年前，哪怕是无比残酷的真相。

心灵观测

～7年前のこと～

だが研究室には、教授ではなくココネがいやがったんだ。

指摘：第2句证言感情中的绿色“喜悦”→整体证言变化。

↓

そして、刀を突き立ててやったのさア！

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

证据品と感情のムジュン。どちらで攻めるべきか……?

解答：选择“感情のムジュン”→整体证言变化。

↓

俺は急いで、ロボット研究室の扉を开けた。

指摘：第2句证言感情中的黄色“惊讶”。

↓

证据品と感情のムジュン。どちらで攻めるべきか……?

解答：选择“证言のムジュン”→整体证言变化。

↓

ポンコが袭ってきた！真っ先に斩り舍ててやったがな。

举证：对第2句证言出示证物“ユガミの犯行の瞬间”→整体证言变化。

↓

俺は、见ちまった……あの光景をッ！

试探：第2句证言。指向心音。

结论

在夕神检察官的证言中，他为了保护自己，先斩断了接到真理的命令袭击自己的PONCO，然后才刺杀了真理。但是现场照片中分明有真理的血液通过刀身转移到PONCO绷带上的状况，这跟夕神检察官所证言的刺杀顺序完全相反。

证言被攻破的夕神检察官，在成步堂的劝说下，选择相信成步堂而说出了真相：当他进入研究室时，真理已经死亡，尸体躺在手术台上，地上是沾满鲜血的日本刀，而全身浴血的心音正站在手术台旁。那纯真无邪的微笑玲玲作响：

“妈妈变得好奇怪。所以……我要分解然后修好她。”

这如同自白一般的话语，瞬间冻结了心音的全部感情，同时开启了她被封印的悲惨回忆。脑海中闪过的画面让她确信确实是自己杀死了母亲，为的是逃离母亲的研究。但这个说法瞬间惹火了夕神检察官，他强调真理一直爱着心音，只是不善于表达而已。心音幼时讨厌的那个研究用耳机，其实一直放射着相杀周围感情情报的音波，才能让幼时能力远强于现今的心音勉强过上正常的生活，不被周围的感情所压垮。不断进行研究，归根结底也是为了治疗心音的这种特殊能力。当日目击到杀害现场的夕神检察官立刻想到这是出于误解的惨剧，于是将目击证人PONCO分解后装在器材箱里，从休息室的垃圾通道丢弃，同时抱着心音逃离了现场。

成步堂虽然万般不愿承认这样的真相，但心音已经决定无论如何要自己面对，不再逃避。她向裁判长申请进行证言，准备说出自己回想起的一切后，认罪服法，接受制裁。

解答

では、提示してください。被告人のキオクとムジュンする证据品を！

解答：举证“凶器の日本刀”

↓

ココネちゃんの记忆のムジュンが示す可能性とは?

解答：选择“被告人が使ったのは别の刃物”。

↓

事件现场にあった可能性のある、日本刀以外の刃物は……これです！

解答：举证“凶器のナイフ”。

↓

工具を并べ替えて浮かび上がる絵とは、いったい何なのだッ！

解答：举证“ココロのあるロボット”。

结论

在心音的证言中，她回忆起了刺杀的举动，还有“鲜血通过刀柄，传递至指间的温度”。但作为凶器的日本刀，染血的部分只有刀刃，刀柄上一点血也没有。如果刺下去的行动本身属实，那么心音当时手持的或许是其他的刀具。成步堂主张那是宇宙开发中心所有技术成员都分配有的工具箱中的匕首，不过立刻遭到御剑反驳，根据当时现场工具箱的照片来看，惟独没有的工具就是匕首。但是成步堂却从工具上凌乱的花纹中看出了门路。经过重新排列后，花纹组成了残缺的大河原宇宙开发中心的专有标志“GYAXA”，而残缺的部分正是匕首上的花纹。这正是原本工具箱中的匕首被心音拿走的证据。也许心音的确是刺伤了母亲真理，但夺去真理性命的凶器终究是日本刀，而不是那把小小的匕首。心音适才自白的回忆，其实并非真理殒命时刻的情景。

但御剑当然也不是省油的灯。既然成步堂的推论于情于理，那么就主张凶器为匕首好了。真理的死因为心脏被刺瞬间休克死，凶器无论是日本刀还是匕首都无大碍，日本刀也可以看作涂上血迹后的伪装工作。刺杀完成后，心音将匕首藏在怀中，然后跟着随后到来的夕神检察官一起离开了现场。这个事件中最为重要的一点，在于案发当时现场只有心音和真理两人，而心音有着刺伤了某人的记忆。如果在场没有第三人，那么心音的嫌疑就绝对无法消除。

思考路线

ナイフを持ち去ったと考えられる人物は……?

选择：“それ以外”。

↓

《颜认证机能》をごまかしたんだ！じゃあ、その方法とは……?

选择：“自分の颜を隐す”。

↓

犯人は颜を隐した上で、何をして自分の存在を消したのか?

选择：“被害者になりすましていた”。

↓

では、被害者になりすますために何が使われたのだろう?

选择：“被害者のジャケット”。

↓

だとすると、ココネちゃんが刺した相手というのは……

选择：“真犯人”。

结论

成步堂假设出了这样一种可能性：以心音不是真凶作为大前提思考的话，匕首既然在现场找不到，那么必然是在场的第三人带走了。但是PONCO的证言中现场只有心音和真理。如果想要瞒过PONCO的认知机能，这个人必然是遮住了自己的脸（遮断“面部认证机能”），然后穿上真理的外套，利用外套上的标签，使得PONCO将自己误认为真理（误导“认识标签机能”），并且当时已经杀掉了真正的真理，停止了她的心跳（遮断“心音检知机能”）。也就是说PONCO在下午2点来到现场时，真理已经死去，而心音当时刺伤的对象，就是扮作真理的真正凶手！

听着成步堂的推论，心音凭借自己的力量击破了黑色“心锁”，彻底回想起来当天发生的一切。她拿着画好的涂鸦去找母亲，打开门却看见母亲倒在窗边，心口插着日本刀，脸被手帕蒙住。旁边戴着能面的男人冲她扑来，慌乱之中她拿起身边的匕首，第一刀划破了外套，第二刀刺中了男人的手部。之后她被一脚踢飞，失去了意识。当她醒来之后，母亲仍旧一动不动。为了治好母亲，她才拜托PONCO将母亲运到了手术台。

解答

2時前に现场を访れた人物を探し出せるような证据品が……

解答：举证“7年前の监视カメラの映像”。

↓

持ち去られたはずのジャケットが现场で见つかった理由は……

解答：选择“犯人が戻した”。

↓

犯人に、ジャケットを戻すチャンスがあったとすれば……

解答：选择“死体发见时”。

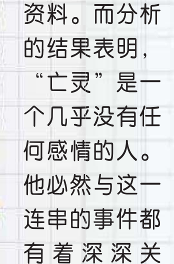
结论

调查监视摄像机拍下的影像后，发现2点附近有一名男子穿着真理的外套在走廊上行动。外套上有被划破的痕迹，男子的手上也有伤口，证明心音的记忆确凿无疑。若是下午2点PONCO前去充电时真理已经死亡，那么真凶必然是在2点之前进入了现场，杀害真理后在其脸上盖上手帕，然后穿上真理的外套离去，让自己被PONCO误认为真理，就能隐瞒真理的真正死亡时间。

但是现场搜查中，真理的外套却遗留在现场。要消解这个矛盾，只有犯人后来再次回到了现场这一可能性。而根据监视摄像机的影像记录，之后来到现场的只有夕神检察官和尸体的第一发现者集团，而当第一发现者们看到尸体的时候，外套就已经在现场了。这样一来，能够放回外套的时机必定只有发现尸体的时候。一般人在看见尸体的瞬间注意力都会被吸引过去，要放下外套并不是一件难事。成步堂主张，杀害真理的真凶必然就在第一发现者集团中！

御剑立刻派人去调查当时的三名第一发现者，并承认成步堂的主张和心音的记忆符合情理，有值得调查的价值。成步堂终于成功证明了心音与夕神检察官两边的清白。而关于真凶，夕神也有着自己的头绪。

当年对HAT-1号火箭进行破坏工作的国际间谍，出身外貌一切不明，外号为“亡灵”。夕神检察官与警察当时一直在追捕他，终于奇迹般地弄到了一卷录有他声音的录音带。由于录音带过于劣化，无法进行声纹鉴定，于是夕神检察官找到能够从声音中读取感情希月真理教授，拜托她对录音带中的声音进行心理分析。分析的结果与录音一直都由夕神放在老鹰身上保管，其他人根本毫不知情。夕神在狱中通过地下渠道放出消息，甚至愿意作为检察官站上法庭，都是为了吸引“亡灵”来抢夺这份资料。而分析的结果表明，“亡灵”是一个几乎没有任何感情的人。他必然与这一连串的事件都有着深深关联。



然而就在裁判长即将对心音下达无罪判决之际，王泥喜却突然出现阻挠。他说这个案件还不能就此结束。

法庭1日目（2）

同日 某时刻

地方裁判所 第4法庭

虽然7年前的事件已经真相大白，但王泥喜认为心音还有可能是现在这起案件中，杀害葵的真凶。征得辉夜的同意后，法庭继续开始审理现在的葵大地杀害事件。

在这起事件中，真凶潜入第1休息室，用与7年前同型的匕首刺杀了从参观区域返回的葵。紧接着逃入参观区域，等大河原站长调换回两个区域时，再从参观区域经由第2休息室逃出。王泥喜告发心音为真凶。

寻问

～王泥喜法介の告发～

威慑：全部证言。

↓

もう1つの逃走ルートは……？

解答：选择“もちろんある”。

↓

犯人が逃げ入んだ场所はどこ？

指疑：指向通往参观区域的通路。

↓

第2ラウンジ以外の逃走先とは？

指疑：指向开发中心外面。

↓

犯人が、中央栋の外壁に飞びつくために利用したものとは？

解答：举证“避难バシゴ”。

结论

当王泥喜与心音一起搜查杀人事件现场时，一旦遇到跟事件相关的证据，王泥喜的腕轮都会对心音起反应。他开始怀疑心音是否跟这起事件相关，一直无法集中精神。因此在出庭前故意蒙上自己的右眼，阻止自己进行“看破”。案发当日，第2休息室的摄像头只拍到了心音从参观区域回到第2休息室的影像，而这条逃脱路线是昨天成步堂亲自证明的惟一的逃脱路线。再加上掉落在参观区域，附着心音指纹的打火机作为决定性证据，即使王泥喜一万个不情愿，也只得告发心音。但他内心其实希望成步堂能够攻破他的主张，还心音一个清白。

真凶必然进入了参观区域，但是回到第2休息室的只有心音，说明参观区域到第2休息室之间必然存在其余的逃脱路线。成步堂回想起之前搜查第2发射台通路时入口附近的树叶，做出假设：当两个区域在调换途中时，通道的安全门背后就是开发中心外部。案发当日，辉夜曾利用自己研究室4F的逃生梯逃离。而真凶就是计划到这一点，看准区域调换途中与逃生梯重合的瞬间，跳出安全门抓住了梯子离开（树叶在此时进入通道内）。

御剑指出，移动中的参观区域通道安全门距离中央栋约6米，离地高度约15米，不仅需要助跑跳跃，还要招好一瞬的重合时间跳出，抓住逃生梯，一般人的精神根本抵御不了这种恐怖。更何况明明有从第2休息室离开的安全路线，大不了躲在参观区域等骚动结束后混在人群里离开就好，完全没有冒死挑战的必要。因此成步堂所提示的路线简直是无法实施的天方夜谭。

解答

第2のルートが使われた可能性をこの证据品が示してくれます！

解答：举证“《“亡灵”》の心理分析结果”。

↓

“亡灵”と言われる正体不明のスパイ。その正体は……！

解答：举证“番 轰三”。

结论

成步堂忽然想到，其实有一个人敢于甘冒奇险实施这个逃离路线，而且也拥有卓越的身体能力。这个人就是身为国际间谍，却几乎没有任何感情的“亡灵”。没有恐怖感的话，对他来说这条路线，只不过是一条比通过第2休息室更短，更不引人注意的逃脱路线。这起事件与7年前的事件共通点不少，再加上大河原站长的证言，毫无疑问两起案件的真凶都是“亡灵”。

整个事件的进展都在“亡灵”的掌握之中。用中央栋2F的炸弹使得中央升降机无法通行，好让在场负责避难诱导的刑警疏散工作人员进行避难。而且他也确信警方会放下研究室的逃生梯进行逃生，如此一来才能顺利完成自己的逃生计划。辉夜使用研究室的逃生梯避难，则是听取了负责4F避难诱导的番刑警的意见。那么“亡灵”的真实身分，必然是劝诱辉夜使用逃生梯的番轰三。

同日 午后5时21分

地方裁判所 被告人第5控え室

为了传唤番轰三，法庭暂时休庭。王泥喜与心音消除了芥蒂。辉夜投降并解放了人质，稍稍对现在的法律界有了一些改观。卸下一戴7年的手铐，获得无罪的夕神检察官向御剑申请，接下来的法庭希望由他出场。王泥喜也取下了蒙住右眼的绷带和披在身上的外套，换回身为律师的装扮，跟成步堂一同站在了辩护席上。辩护方和检控方将要证明心音的无罪，并亲手将“亡灵”送进监狱。



同日 午后5时27分

地方裁判所 第4法庭

番轰三到庭，将为自己的身分进行证言。

寻问

～正义の申し子～

キミたちの屁理屈で悪人にしてもらっては困るではないか!

威慑：第2句证言。

↓

そりゃ、そうだけど……何について闻こう?

解答：选择“指纹の数”→追加证言。

↓

ライタ-から出た指纹は、右手の亲指、人差し指、中指の3つだッ!

举证：对第3句证言出示证物“カグヤの证言书”。

结论

番轰三证言作为决定性证据的打火机上，附着了心音右手拇指、食指和中指的指纹。但是辉夜证言她看到的凶手是左手拿着打火机，而打火机上并没有出现左手的指纹。番立刻主张辉夜看到的，是从第1休息室中的壁镜反射出来的镜像。因为辉夜看到的打火机上的地球花纹，是只有单面才有的花纹，如果是左手持打火机，那么这个花纹必然会被手遮住。

看破

特征：左手拇指在动

地球のかざりは、

↓

物品调查界面下，调查地球花纹。

↓

この证据品に、间违いがあるとしたら何だろう?

解答：选择“指纹の持ち主”。

结论

获得夕神检察官的首肯后，王泥喜使用“看破”发现番在提到“地球花纹”时左手拇指有不自然的举动，提出对打火机进行检查。按下地球花纹部分后，打火机竟然变形成为了一把手枪！番辩解他并不知道这个机关，不过附着有心音指纹的打火机其实是手枪的话，恰好也证明了她是现场对大河原站长进行过枪击的犯人，更是杀人爆破案件的真凶。

栽赃心音的证据是番带来的打火机上的指纹，而对比的指纹资料也是番准备的，既然指纹检测与资料上的一致，成步堂开始怀疑资料本身的正确性。经过再检验的结果，打火机上的指纹并非心音的，而是被害人葵大地的。夕神检察官主张，番在采取葵的指纹时，故意用血痕将其指纹附着在打火机上。这一系列的捏造证据，都是为了将所有人的注意力从幕后黑手“亡灵”身上引开。



番轰三在走投无路之际，道出自己的真实身分，其实是一直在追查“亡灵”的秘密搜查官。因为亲人被“亡灵”当作人质，因此在案件中不得不协助“亡灵”逃走。他自白一切都是听从我“亡灵”的指示，而自己也不知道“亡灵”的真面目。在没有决定性证据证明番轰三的就是“亡灵”的情况下，他的罪名只有“捏造证据”而已，跟爆破和杀人比起来可轻得多。回想起一年来番为自己做出的帮助，夕神检察官也开始认为他并非“亡灵”，选择相信了他，番也对此表示感激。

但是番虽然表现出了真相大白的喜悦和感激，但在心音听来，他的声音一点感情也没有。她要求番立刻接受心灵观测，而夕神检察官也立刻同意。原来他刚才表示出的对番的信任之辞，全都是他最擅长的“心理操作”，目的就是让心音发现原本应该存在的感情却并不存在的情况。

但是在心灵观测下，番仍然表现出了感情。夕神检察官回想起分析报告上说的只是“‘几乎’没有感情”，因此能够完全不表现出感情的话，证明他可以自由控制感情。心音要求他以证言接受现场的心灵观测。

心灵观测

月の石欲しさに人杀しをするヤツと一绪にするな!

指摘：第2句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

じゃあ、番刑事がつきの石に恐怖を、感じていた理由って何だろう?

解答：选择“正体がばれること”。

结论

虽然番可以操纵自己的所有感情，但惟独在提到“月之石”的时候，他无法抹去自己的“恐惧”。对于国际间谍“亡灵”来说，最害怕的就是自己的身分被看穿，然后被杀死。成步堂推测，“月之石”上一定有着跟“亡灵”的真实身分有所关联的证据。裁判长相信了心音的心理学结论，要求番证言他对“月之石”感到恐惧的理由。

寻问

～月の石の恐怖～

ところが“亡灵”には、月の石に恐怖を感じる理由など何もないだろう!

举证：对第3句证言出示证物“凶器のナイフ”。

↓

犯人は、どうやってつきの石を消し去ったというのですか!

解答：举证“《みらい》のカプセル”。

结论

7年前，“亡灵”曾被心音的反击刺伤，成步堂推测他的血沾上了“月之石”。如果被调查血迹，那么身分就会瞬间暴露，才不得已带走了月之石。然而从7年前的监视影像中可以得知，“亡灵”因为顾虑到安检的严重程度，在离开现场时并没有携带“月之石”，因此可以认为他将“月之石”藏在了现场。但是夕神检察官提到这7年来已经彻底搜查了事件相关的所有场所，根本没有任何“月之石”痕迹。

“月之石”既没有被带走，在现场也找不到，成步堂推测应该是被藏在了“未来号”的容器中。由于“亡灵”原本就对“HAT-1号”进行了破坏工作，按照计划来说，“月之石”应该跟着“未来号”，与“HAT-1号”一起消失在宇宙中。但由于星成太阳他们的努力，创造了“HAT-1号的奇迹”，使得“未来号”的容器时隔7年能够返回地球。“亡灵”杀害葵的原因也是为了抢夺他手上的容器，但由于葵的拼死抵抗和大河原站长及时赶到，“亡灵”只能赶紧逃走，根本没有时间去回收容器。那么只要调查对比回到地球的“月之石”上的血迹，就能证明“亡灵”的真实身分了。

此时御剑赶到现场，带来了一个恐怖的消息：经过调查，7年前的三名尸体第一发现者都长得与番轰三不同，但真正的番轰三已经在一年前死了。因此站在此处的番轰三，毫无疑问是冒牌货。

神秘人见自己已经不能作为番轰三进行活动，于是爽快地展现出了自己能够化装为任何人的绝艺。他始终主张自己是潜入搜查官，因此无论面部、记忆、性格、信条、内心和感情都能够变换自在，还趁着心音一瞬的惊讶，夺得“亡灵”的心理分析资料并将其销毁。

更为糟糕的是，成步堂忽然想起，“未来号”的容器，已经在之前的法庭爆破案中被炸毁。这也是“亡灵”引发那起爆破案的真正目的。如此一来，世上再没有任何物证可以证明眼前这个神秘人，就是国际间谍“亡灵”。

解答

“亡灵”の正体を明かす、证据品とは?

解答：举证“ねつゾウくん爆弹”。

↓

爆发后の写真に写っている重要なものとは?

指疑：指向标识“7-k”的黑黄相间碎片。

结论

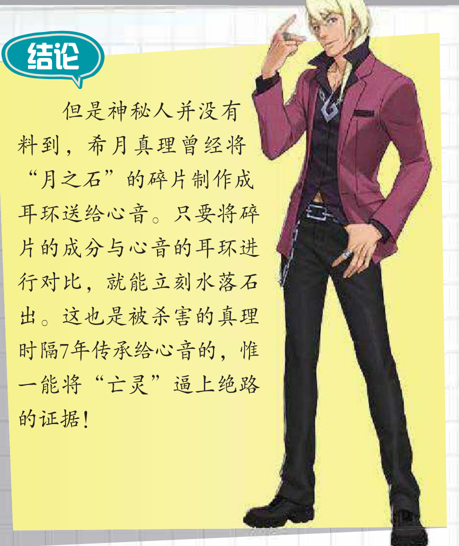
在法庭爆炸使用的炸弹的碎片整理中，豁然有一块跟“月之石”纹路极其相似的碎片，很可能就是“月之石”爆炸后残留的碎片。经过鉴定对比后，证明了这块碎片上的确有着眼前神秘人所留下的血迹。

但是神秘人辩解道，即使外观完全相同，也并不能证明这块碎片100%就是“月之石”，而血迹是自己几年前在法庭上跌倒摔伤时留下的。他主张如果想要证明这块碎片是7年前的“月之石”的碎片，那么就必须与“7年前月之石的成分”进行对比。可惜“月之石”已经不复存在，也没有留下任何成分资料，因此根本没有确认这块染上自己血迹的碎片，就是7年前的“月之石”的方法。

解答

月の石が、失われていないことを示す证据品は……！

解答：举证“月の石のイヤリング”。



结论

但是神秘人并没有料到，希月真理曾经将“月之石”的碎片制作成耳环送给心音。只要将碎片的成分与心音的耳环进行对比，就能立刻水落石出。这也是被杀害的真理时隔7年传承给心音的，惟一能将“亡灵”逼上绝路的证据！



12月20日 午后9时12分

地方裁判所 被告人第5控え室

“亡灵”服法，心音获得了无罪判决。通过这次案件，司法界也向着光明迈出了一步。不久之后，随着HAT-03火箭升空，星成带着葵的心愿，再次来到了宇宙。大家都在向着新的“未来”前进。



猜谜 逆转推理

“猜谜 逆转推理（クイズ 逆转推理）”共分四个章节，分别是序章、前篇、中篇和后篇。序章可以体验5个小谜题，后面的三篇则需要各自付费150日元进行购买。流程章节循序渐进，而玩过的谜题可以随时调出来重新体验。全部完成后，可以获得成步堂龙一大学时代的服装。由于谜题数量众多，因此就不给出谜面翻译，只记录谜题的标题、所在位置、提示以及答案。其中答案部分将放在全文的最后，实在推理不出来的玩家可以前去查看。

注意在中途退出游戏的时候，一定要按下START键进行存档。

序章

谜题	地点
提示	
寻找犯人（犯人の证明）	事务所右侧文件柜
注意资产家的死因	
目击者	事务所左下角的意大利面
注意三人的淋湿情况，以及背后垃圾箱	
自拍天才（自分撮りの天才）	右侧沙发上的红色夹克
注意浴衣领子的穿法	
消失的弹孔（消えた弹痕）	左侧沙发背后的包裹
注意血迹的位置	
矢田吹拉面铺的酱油鸡蛋（やたぶき屋の味玉）	奖杯上方的帽子
1100-1000再除以2	

前篇（上）

谜题	地点
提示	
消失的犯人（消えた犯人）	“不开之间”的大门
注意手部的捆绑方式	
钥匙在哪里（カギのありか）	中央的桌子
钥匙的英文是“KEY”，把“KEY”从提示中去掉	
无法吹走的疑惑（吹き飞ばせない疑惑）	右侧沙发椅
事件发生时，电扇应该正在旋转	
我与你之间（ボクとキミの间）	左侧沙发椅
字母表顺序中“K”与“O”中间的字母	
照片中的你（写真の中のキミ）	右侧狐狸像
照片没有作假的话，没有黑痣和有伤口的人必须除外	
圣诞礼物（クリスマスプレゼント）	左侧狐狸像
注意圣诞树的装饰	
消失的足迹（消えた足迹）	“不开之间”大门上方狐狸装饰
沙滩上的游泳圈是哪里来的	
无凶器杀人（凶器なき杀人）	吊灯
原本应该是硬的，现在却发生变化的东西	
甜蜜杀意（甘い杀意）	屏风
注意两手的区别	
凶器在哪里（凶器はどこへいった）	左侧墙上的长枪
注意最后的描述是“犯人将凶器插在被害人身上逃走”	
静物画证据（静物画は语る）	右侧墙上的画
注意画家的作画顺序与时间	
玻璃碎片（ガラスの破片）	右侧奖杯
注意玻璃工艺品破碎的时间以及理由	

前篇（下）

谜题	地点
提示	
寻宝（宝探し）	火箭
藏头文	
足球选手杀人事件（サッカ-选手杀人事件）	火箭前的电子屏幕
注意“B”的写法与颜色	
摩天轮杀人（观览车の杀人）	电子屏幕左侧围栏
有人说出了其本不应该知道的情报	
太过明显的凶器（见えすぎている凶器）	电子屏幕右侧围栏
注意工房附近的奇怪痕迹	
嫌疑人的证言（容疑者たちは语る）	火箭右侧助推火箭顶端
注意被害人的上下班时间和接送时间	
转播杀人（中继杀人）	火箭左侧助推火箭顶端
“十五夜”指的是“中秋”	
机智的盗贼（スリの机转）	左侧橱窗中的外套
注意赃物是放在信封中的	
时间改窜（时刻のごまかし）	左侧橱窗中的宇航服
将“8”变成“6”的方法	
四字成语（四字熟语）	左侧橱窗中右侧的照片
注意纸上的人像的意义	
不在场电话（现场不在电话）	左侧橱窗中左侧的照片
注意打电话的环境	
早安的价格（おはようの值段）	右侧行星立体影像
注意“4951”中的“9”与其他“9”的区别	
在动物园（动物园にて）	右上方的宇宙船
注意观看方向	
杀人女演员（杀人女优）	火箭前的电子屏幕（全问解答后出现）
注意镜中看到的“明美”字样原本应该是怎样	

中篇（上）

谜题	地点
提示	
花心的借口（浮气の言い译）	天花板上的无重力训练器具
注意他的双亲都是独生子女	
犯人是儿子?（犯人は息子?）	中央左侧的椅子
注意弟弟是盲人	
试毒（毒味）	中央右侧的椅子
注意被害人是在第二次喝冰咖啡后才死亡的	
预知梦（予知梦）	左侧桌上的立体影像
要在桌上的一堆东西中，特定指出一件东西来告知答案的理由	
习惯（クセ）	左侧桌子抽屉里的遥控器
进餐时沾上毒的部分应该是手	
第一发现者（第一发见者）	右侧桌上的装置
电话中他说过发现了“尸体”	
秘密号码（ヒミツの番号）	左侧指纹认证装置
投币式公用电话只有接通了才会吞钱	
消失的答案纸（消えた答案用纸）	靠左的胶囊仓
注意玻璃究竟是从哪一侧被破坏的	
跳楼的男人（飞び降りた男）	靠右的胶囊仓
注意警察说出了他原本不应该知道的情报	
分歧的证言（食い违う证言）	镜子
注意思考即使变装也绝对无法改变的部分	
犯人测试（犯人テスト）	右侧的门
考虑一下30道对错问题正常回答情况下的正确率	
雨夜杀人（ある雨夜の杀人）	镜子右上方的绿灯
注意其中一人与其他三人的不同之处	



中篇（下）

谜题	地点
提示	
死亡直播（死の生放送）	天花板上“学园祭”招牌
口吐白沫的画面如果被人看到，怎么可能不被察觉	
古董品的价值（骨董品の价值）	往里面一些“模拟裁判开催”的横幅
某个名词从古董诞生的时间来看很奇怪	
温暖的关系（温かい关系）	左侧“检事喫茶”的招牌
注意现场有两杯咖啡，以及被害人的死状	
大炮之中（大炮の中には）	左侧“天秤食堂”的招牌
注意发射按钮上没有检测出指纹，以及考虑现场是马戏团	
犯人的失误（犯人のミス）	“天秤食堂”招牌上方深蓝色气球
注意原本应该沾上，却没有沾上的指纹	
蹩脚的谎言（下手なウソ）	“天秤食堂”招牌上方天蓝色气球
犯人说出了他原本不该知道的情报	
方位记号之谜（方位记号の谜）	中央“LIVE”的招牌
地图上“东”和“北”上划了×，找找剩下的部分的共通点	
5个无人岛（5つの无人岛）	右侧放有奖杯的玻璃柜
模拟一下实际的行动就明白了	
想获救就选择吧（助かりたいなら选べ）	右侧“应接室”的牌子
黑白瓶子的内容是矛盾的，其中必然有一瓶是真的	
祝贺康复（快气祝いにて）	右侧“美术部展”的招牌
注意被害人的受伤状况	
消失的大盘子（消えた大皿）	右侧“罪のカレ-”的招牌
注意盘子是直径纵横1米的圆形	
看不见的犯人（见えない犯人）	走廊左侧与“LIVE”招牌相对的鞋箱
注意房间中有盲人绝对无法使用的物品	
把树藏在森林里（木を隐すなら森に）	裁判长席的椅子（全问解答后出现）
注意场景中有一处极为不自然的变化	

后篇（上）

谜题	地点
提示	
看不见的死亡留言（见えざるダイイングメッセ-ジ）	右下角的糕点丸子
注意留言不一定只能靠写	
凶器知道犯人（凶器は犯人を知っている）	右侧的妖怪伞
注意凶器球棍与普通球棍的区别	
矛盾之死（へそ曲がりの死）	右侧小推车上的猫脸
注意案发现场是高温的桑拿室	
毒涂在哪里？（毒はどこから？）	右侧小推车上的招牌
注意毒田吃蛋糕的方式	
孤岛事件（孤岛の事件）	右侧商店的蜘蛛招牌
案件说明里，只有一人没有被提到是否有被拍摄在监控影像中	
迷茫的记号（迷いの记号）	右侧商店旁吊着的很高的灯笼
相信大部分国内玩家不太熟悉，不过这是日本地图里关于农田的记号	
父亲的心情（亲の气持ち）	“九尾村”的巨大招牌
注意观察地面血迹的延伸痕迹	
杀人预告（杀人予告）	“九尾村”巨大招牌右侧的小灯笼
注意观察信封上奇怪的痕迹	
绞杀魔的凶器（绞杀魔の凶器）	“九尾村”巨大招牌上的狐狸
凶器不一定就是手持物品，考虑一下犯人的性别	
遗书	“九尾村”巨大招牌左侧的弯曲箭头
注意观察纸张的四角缺失之处	
奈落深渊（奈落の底）	左侧店铺前的妖怪雕像
考虑为什么被害人没有发现笔里没了墨水	
古文书之谜（古文书の谜）	左侧九尾雕像
说明文里有个词汇很奇怪	

后篇（下）

谜题	地点
提示	
不自然的自杀（不自然な自杀）	右下角的摄影用木板
场景中没有看到上吊自杀所必须的某个道具	
为什么知道（なぜわかった）	入口招牌“GYAXA”的部分
除了用眼睛以外，还有其他确认犯人的方法	
矛盾的照片（ムジュンした写真）	入口招牌“SPACE CENTER”的部分
犯人知道原本不应该知道的情报	
证据照片的谎言（证据写真のウソ）	入口的右侧受付窗口
B2F已经是大楼的最下层了	
幸福的婚姻生活？（幸せな结婚生活？）	入口的左侧受付窗口
注意问题是“现在”是夫妻的一组	
证言的人是（证言したのは）	受付窗口上方的红色告示牌
注意证言的内容是“没有任何被害人以外的学生通过走廊”	
伪装工作	中央右侧黄色旗帜
只有一处地面没有被雨水淋湿	
子弹在哪里（铳弾はどこに）	中央左侧黄色旗帜
只有一个人偶与众不同	
死棋（チェックメイト）	旗帜附近的椰树
注意观察棋盘上的血迹形状	
自导自演绑架事件（自作自演诱拐事件）	中央右侧黄色旗帜的正下方
注意观察信件和信封的大小对比	
移动的尸体（移动した死体）	中央左侧黄色旗帜正下方的蓝色招牌
被石头压住5年的草应该是什么样子？	
犯人是怪兽（犯人はモンスタ-）	左侧火箭的喷射口
注意被害人的伤痕和身高	
最后的留言（最后の传言）	左侧白色饮水机（全问解答后出现）
注意被害人的真正死因，以及手指的位置	



在特典选项中进入商店，在9月12日之前，可以以半价400日元购买DLC特别案件“特别篇·逆转的归还”。之后可以在标题菜单下直接选择游戏。这个案件是成步堂取回律师徽章后接手的第一个案子，长度完全不亚于正篇的完整案件长度。以下放出等同于正篇内容的完整剧情攻略。



探偵1日目

7月20日 午后12时37分

成步堂なんでも事务所

对话 “依赖内容について”、“成步堂に依赖する理由”

移动 荒船水族馆

成步堂通过司法考试，取回了律师徽章。此时传出荒船水族馆（模仿海贼船主题建造）的馆长荒船良治被杀害的消息，同馆的员工羽美野翔子前来委托成步堂，为她被冠上杀人罪的朋友做无罪辩护。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プ-ル

对话 “シャチのエ-ル”、“事件について”、“エ-ルが疑われた理由”

解答：选择“弁护をする”

调查

调查虎鲸。
↓
调查巨大章鱼。
↓
转换至能看到鲨鱼大炮的视点，调查右侧木箱，进入局部画面。
↓
局部画面下，调查尸体白线。

移动 トンネル水槽

被指控为嫌疑人的，竟然是水族馆内上演海贼秀时的虎鲸“荒船艾尔（エ-ル）”。警方指控艾尔在海贼秀的练习中暴起，将荒船馆长拖入20米深的虎鲸水池中，以撞击方式杀害。案发现场除了艾尔与被害人外没有其他人，也没有找到其他凶器。警方认为该事件性质属于管理上的疏忽，因此不必展开法庭裁判，直接将虎鲸艾尔处刑。而成步堂认为应该彻底搜查现场，找出他杀案件的可能性，以辩护的方式救下艾尔。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “シャチの犯行を示す物”

移动 生物实验室

来到水槽通道，众人在担当本案的番刑警处看到了艾尔在监控影像中拼命撞击岩石的姿态，决定去生物试验室找负责管理监控影像的人谈谈。

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

对话 “浦乌について”、“水族馆にいる理由”

移动 トンネル水槽

在实验室遇到了另一位客人浦乌丽华。她能进入已经因搜查而闭馆的水族馆，必然有着秘密。可惜成步堂的勾玉忽然用尽了灵力，无法解开对方的心锁。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “育也について”、“事件について”、“ライフルについて”

回到水槽通道处遇到了饲养员伊冢育也。向他打听了事件的情报后，他拜托成步堂前往虎鲸水池，寻找一位之前帮他寻找企鹅“步枪（ライフル）”的女子高中生。

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プール

对话 “春美について”、“ココネとの出会い”、“ライフルについて”

举证：“エサ”

对话 “エールのエサ”、“シャチとペンギン”

在这里遇到的女子高中生，竟然是绫里春美！她因为修学旅行来到此处，不料却被卷入了这起事件中。趁此机会，成步堂补充了勾玉上的灵力。春美离去后，翔子说她今早曾在员工专用通道中见过春美，令众人感到有些疑惑。另外原本早上应该由荒船馆长喂食过艾尔竟然表示肚子很饿，这也有些奇怪。

同日 某时刻

荒船水族馆・トンネル水槽

对话 “春美と育也の关系”

心锁

事件发生前、春美が居た场所は?

指疑：指向“从业员专用通路”。

↓

鱼のニオイがすることを证明してくれたヤツがいるからね。

解答：举证“ライフル”。

↓

隐し事とこの证据品、何か关系あるんじゃないかな?

解答：举证“カレンダー”。

对话 “春美と育也の关系”、“ヒミツにしていた理由”

移动 生物实验室

原来春美在参观的时候迷路，进入了员工专用通道，在厨房遇到了育也。当时是早上10点10分，他正看着自己手里写有预定的企鹅月历，内容是“早上7点与馆长在虎鲸水槽见面”。两人不小心打翻了厨房的鱼，混乱之中错拿了对方持有的企鹅月历。而育也似乎不太希望别人知道他当时在厨房的事，因此拜托春美保密。

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

心锁

あなたが事件のことを知っている可能性を示す证据があります。

解答：举证“监视カメラの映像”。

↓

浦鸟さんはただのお客さんじゃない。あなたの正体は……!

解答：选择“杀人事件の目击者”。

对话 “水族馆にいる理由”、“ノンフィクション作家”、“シャチの凶暴性”

浦鸟小姐果然就是杀人事件的目击者。这位记录文学作家称自己看到了艾尔抢下作海贼秀打扮的被害人的海贼船长帽，然后咬住它的身体将其杀害的瞬间。

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プール

调查

调查木箱被打翻的地方，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查黄色圆圈脚印记号、海贼人偶、染血的金币。

↓

强制退回外部画面，转换至能看到虎鲸背后的视点，调查左侧的水池梯，进入局部画面。

↓

局部画面下，调查池底闪光处。

↓

300枚の金贷が凶器になる方法ならあるんだ。それは……

解答：选择“金贷を袋に诘める”。

再次搜查现场后，发现一枚掉在水池边上的染血金币，以及大量掉落在水池底部的金币。根据翔子的说法，这里共300枚金币。成步堂推断若是将这重达3kg的金币装进袋子里，就能成为凶杀用的“钝器”。而艾尔无法前往的水池边上有一枚染血金币，就证明了存在这种可能性。

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

举证：“血痕つきの金贷”

向检察局汇报的结果，夕神检察官表示对这起事件很感兴趣，要正式将艾尔作为凶手起诉。成步堂与心音终于得到了站上法庭，救助艾尔的机会。

法庭1日目（1）

7月21日 午前9时21分

地方裁判所 被告人第3控え室

以虎鲸为被告人，前所未闻的法庭审理即将开始。

同日 午前9时30分

地方裁判所 第4法庭

正如成步堂与心音前日所得知的情报一样，夕神检察官指控虎鲸艾尔忽然暴起，将被害人荒船馆长拖入水池中咬杀。而凶案的目击者浦鸟丽华小姐此时要证言她所看到的杀害瞬间。

寻问

～杀害の瞬间～

そして、あの大きな口と牙で、被害人を啮み杀したのですわ!

举证：对第3句证言出示证物“荒船 良治の解剖记录”。



结论

根据解剖记录，荒船馆长的死因是脑挫伤，不可能是被艾尔咬杀的。但是检控方却出示了艾尔在水池中咬住馆长的影像，以及尸体服装左腹部被虎鲸咬过的痕迹，主张浦鸟小姐看到的景象是艾尔在杀害被害人后，咬着其尸身四处游动的样子。在夕神检察官的提示下，浦鸟小姐也回想起，真正的凶杀瞬间，应该是艾尔对馆长进行的撞击。虽然她当时因为被岩石挡住，没有看到馆长被攻击的样子，但随后漂浮而上的馆长尸体，以及艾尔当时的动作，都让她回想起了1年前同样的虎鲸艾尔杀人事件。艾尔在那场表演中杀死了自己的训练师，方法同样是撞击和咬杀。

心灵观测

“见たもの”と“闻いたもの”

头突きを见た时はまだ冷静でしたが……

指摘：第4句证言感情中的蓝色“悲伤”→证言变化。

↓

海贼帽と被害人が浮かぶのを见て叫びましたの!

指摘：第5句证言感情中的蓝色“悲伤”。

↓

浦鸟さんが见た“血”を流したのって……!

解答：举证“荒船 エル”。

结论

浦鸟小姐证言艾尔与1年前采取的行动完全相同，一边唱着歌一边进行撞击。现场还出现了撞击时产生的大量血液。但是浦鸟小姐也证言道艾尔如海贼秀的流程般带上海贼帽后，血液就变得稀薄了。成步堂推测流出血液的不是被害人，而是后来被帽子遮住伤口的艾尔。浦鸟小姐也认同了这一推论。

解答

ぼくの推理が正しければ、被害人が杀害されたのは……

解答：选择“浦鸟の目击より前”。

↓

10时10分より前の情报が得られる证据品を探すんだ!

解答：举证“监视カメラの映像”。

↓

この映像には……!

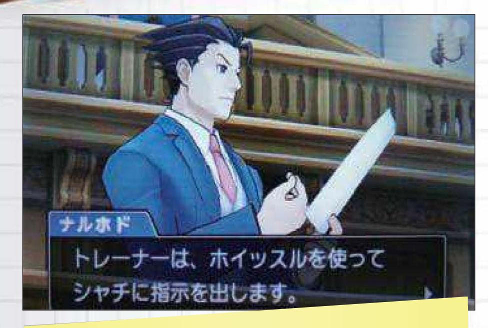
解答：选择“重要なものが映っていない”。

↓

映像に映っているべき重大なものとは何なのですか?

解答：举证“死体の写真”。

↓



"人间"の犯行である可能性を示す证据品とは?

解答：举证"血痕つきの金贷"。

↓

被告人の行动は、事件にどのような影响を与えたのですか?

解答：选择"目击者を生んだ"。

↓

シャチを操る方法ならあります。この道具を使えば……!

解答：举证"ホイッスル"。

结论

为了反驳夕神迅关于"内出血身亡"的说法，成步堂推测被害人在被浦岛小姐目击的10点10分前就已经死亡，并要求查看10点开始监控后，10分钟内的所有影像。10分钟的影像中，除了浦岛小姐目击的情形外，什么都没有发生。但这反而非常奇怪，因为就连被害人进入水池的情形都没有拍到！这证明被害人在影像开始拍摄前就进入了水池，待在水底的时间长达10分钟以上，这不是活人能够办到的事。因此成步堂确信，被害人在10点之前就已经死亡。

根据现场散落在被害人周边的金币，以及其中只有一枚染血的情况，成步堂主张被害人是在水池边上被其他人杀害。真凶将300枚金币放在袋子里制成钝器对被害人痛下杀手，犯案后将被害人投入水池，然后将装有金币的袋子带走，为的就是嫁祸给艾尔。艾尔在水池中奇妙的行动，也很有可能是真凶利用训练用鲸笛，在指挥艾尔完成海贼秀的动作，以此来吸引目击者的注意。

但是夕神立刻作为证据提出了成步堂原本认为被真凶带走的金币袋子。袋子在水池边上被找到，底部与金币上的血迹同样都是出自被害人。夕神虽然认同成步堂作出的"被害人在进入水池前已经死亡"的推论，但主张是艾尔利用被害人的行动将其杀死，并传唤饲养员伊家育也出庭作证。

寻问

～シャチが人を操った～

午前10时10分顷、オレはスタッフルームに居たんすけど。

举证：对第1句证言出示证物"カレンダー"。

结论

育也证言他在10点10分听到巨大的声响，于2楼的员工工作室，看到了数十kg被堆放好的货物散乱倒塌、金币四散的样子。夕神检察官认为这是由于货物底下的垫布被艾尔扯动而造成的。艾尔在传接球的练习中记住了被害人的站位，因此忽然以虎鲸独有的力量扯动垫布，让货物中的金币袋掉下，砸死了被害人。当然垫布上也检测出了艾尔的唾液，因此艾尔即使在水池边上也能犯案。

但是根据春美的证言与错拿企鹅月历的事实，10点10分育也应该在1楼的厨房才对，不可能听见水池边上的声音。育也只得交代，巨响的情况是从他人口中得知的，而这个人就是本案的委托人羽美野翔子。

没想到翔子那里竟然也可能有着与案件相关的隐情，法庭对其进行了紧急传唤。

法庭1日目（2）

同日 午前10时39分

地方裁判所 被告人第3控え室

育也告诉成步堂和心音，当时他手里的企鹅月历是在休息室中拾到的，恐怕是翔子的私有物。既然上面记载了案发当日早上7点与馆长相会的字样，育也担心自己尊敬的翔子前辈会与案件扯上关系，所以决意代其隐瞒。

同日 午前11时2分

地方裁判所 第4法廷

羽美野翔子登上证言台，将就她听到巨响时的行动进行证言。

寻问

～音を闻いた时のこと～

荷物が散らばってて、その中に船长が……倒れてたんだ。

威慑：第4句证言。

↓

もっと具体的に闻いてみよう。何について闻こうかな?

解答：选择"荷物について"→证言变化。

↓

新しいショーの小道具が散乱してて、その中に船长が……倒れてたんだ。

威慑：第4句证言。

↓

翔子ちゃんの证言に问题はないかな……?

解答：选择"问题ある"。

↓

荷物落下后、水中に入っていない根据は?

指疑：指向红色领巾。

↓

被害人を"プールの底に一瞬で移动させる"死因を示すんだ!

解答：选择"转落死"。

↓

2つの芸のうち、重要なのはどっちだ?

解答：选择"人命救助"。

结论

艾尔弄翻的货物中装的是新的海贼秀所需的小道具，里面装有金币袋和馆长新装束所需的红色领巾。若如夕神主张的金币袋掉落杀死馆长，然后再掉落水池的话，红色领巾就不应该还放置在馆长的肩上。也就是说，当红色领巾与金币袋同时掉落在馆长身上时，馆长已经死亡了。艾尔很可能是将死于水中的馆长搬上水池边，然后才弄翻货物通知其他人来到现场。

如此一来，金币袋就不是凶器。成步堂推断被害人真正的死因，很可能是跌落没有注水的20米高水池摔死。真凶将被害人推下去之后，将尸体固定在岩石上不让其漂浮，然后再注入水。翔子透露艾尔最近正在练习人命救助的表演，能够轻轻咬住溺水的人游到水池边上去，而在浦岛小姐的证言中也有艾尔咬住被害人向水面游去的说法。这很有可能就是真凶以鲸笛指挥艾尔做出的行动。

艾尔的实际表演与最新送来的解剖报告，都证明了成步堂的推论是正确的，艾尔获得了无罪判决。但是翔子作为艾尔的训练员，能够操控艾尔的表演；要进入虎鲸水池需要"认证卡片"，持有卡片的人只有被害人与翔子。根据安全公司送来的调查报告，在案发当天的凌晨，只有翔子使用卡片进入了虎鲸水池，稍前时刻又与被害人发生了争执。因此夕神检察官早就开始怀疑翔子，在证明了艾尔的无辜后，翔子当庭被逮捕了。这是成步堂与心音万万没有料到的结果。

探侦2日目

7月21日 午后1时13分

成步堂なんでも事务所

相信着翔子的成步堂与心音，决心继续进行搜查，查出事件的真相。

同日 某时刻

荒船水族馆・シャチ用プ-ル

对话 "翔子を逮捕した理由"

移动 生物实验室

逮捕翔子的原因，最重要的一点果然是因为案发当天凌晨只有翔子利用认证卡片进入了虎鲸水池，从凌晨3点至早上6点都在为水池进行大扫除。而拥有卡片的人只有翔子和被害人。她是最后与馆长见面的人，因此嫌疑也是最大的。另外番刑警拜托两人将翔子家里搜出来的药带给她，难道翔子还患有什么病症?

同日 某时刻

荒船水族馆・生物实验室

对话 "学について"、"ペンギンのヒナ"、"事件について"、"学の研究室"

在实验室里遇到了水族馆的专属兽医巢古森学，他昨天因为前往玛丽莲水族馆（マリリン水族馆）而不在案发现场。从他那里得知，案发当日凌晨0点左右，在水槽通道前翔子与馆长有过一场争执。另外他拜托两人前往水槽通道去找到再次逃走的企鹅"步枪"。

同日 某时刻

荒船水族馆·トンネル水槽

对话 “1年前の取材”、“今日の裁判”
举证：“海贼ショ-の映像”
对话 “危险生物监视センタ-”
移动 成步堂なんでも事务所

在水槽通道处遇到了浦鸟小姐，从她口中得知馆长被杀的日子，正好与1年前艾尔的训练员被杀是同一天。而1年前与1年后，海贼秀上艾尔所唱的歌竟然完全不同，对于只能唱一首歌的艾尔来说，这令人非常疑惑。另外由于1年前的训练员死亡事件，危险生物监视中心下达了对艾尔的处分令，但是因为馆长一直坚称训练员是事故死，才让艾尔存活到今天。

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

对话 “调查について”

回到事务所后，两人从美贯处拿到指纹检出粉和鲁米诺试药。接下来终于要对现场进行调查了。

同日 某时刻

荒船水族馆·シャチ用プ-ル

调查

调查左侧的水池梯，进入水池底部局部画面。
↓
局部画面下，调查虎鲸、骷髅岩石、王冠。
↓
进入科学搜查界面，调查虎鲸、骷髅岩石。
↓
发生虎鲸急救剧情，调查海贼旗。
↓
转换至水池梯视角，调查对岸的橙色装置。
↓
虎鲸上岸后，调查虎鲸进入局部画面。
↓
调查虎鲸右侧的布。

移动 ショ-ステ-ジ

通过科学搜查，发现被害人跌落池底时，后脑撞击在道具的骷髅岩石上死亡。此时艾尔忽然发生溺水的异状，众人赶紧找来兽医巢古森进行急救，从它胃中拿出了写着“3Z”名称的神秘胶囊。巢古森似乎对此知道些什么，却不愿意告诉众人。

同日 某时刻

荒船水族馆·ショ-ステ-ジ

对话 “大扫除の手伝い”、“事件について”

调查

调查水面、右下角白色招牌

对话 “新しいショ-について”
对话 “面白い指纹とは”

众人来到海贼秀舞台处，从育也口中打听到情报，似乎被害者在新的海贼秀中原本不准备让翔子登场。另外在舞台水池的水池梯处，发现了育也趴着朝下抓住梯子的奇妙指纹。

同日 某时刻

成步堂なんでも事务所

举证：“谜のカプセル”

拜托王泥喜前往医院调查“3Z”神秘胶囊的情报后，成步堂与心音前往看守所与翔子会面。

同日 某时刻

留置所

对话 “事件について”、“エ-ルのこと”
举证：“カレンダ-”、“引田クリニックの药袋”
对话 “ケンカの真实”、“夏风 凉海”
举证：“死体の写真”
对话 “船医とは？”

从翔子这里得知，艾尔只能根据鲸笛的一个指示作出一个表演，不可能同时进行两个，因此浦鸟小姐证言中当日艾尔一边唱歌一边进行人命救助的表演，让成步堂感到疑惑。而且育也在休息室拾到的企鹅月历竟然也不是翔子的所有物，骷髅岩石也是翔子在早上6点打扫完毕后放进虎鲸水池的，因此在6点之后与馆长见面的人，也就是记下与馆长早上7点相会的月历主人，就显得非常可疑了。

翔子患有心脏病，她家里的药就是心脏病的治疗药，而与馆长吵架的原因，就是因为馆长担心她的病情，而不许她参加新的海贼秀。可是案发当天的秀，翔子无论如何也想要登场，因为7月20日那天正是她的前辈训练员，在1年前的表演中丧生的夏风凉海的祭日。为了纪念她，翔子一直戴着她与她的恋人成对的护身符，馆长也一直使用着她的剑型无线电收发机，但是现场尸体上却没有找到收发机，难道是真凶出于某种目的带走了？

另外自从1年前的事故以来，一直与凉海小姐交好的兽医巢古森就提议让艾尔安乐死。看来这里面似乎还另有隐情，众人决定再找巢古森打听一下。

同日 某时刻

荒船水族馆·生物实验室

对话 “ライフルの异变”、“お守り”、“机械について”

心锁

ここの设备では“24时间生物を管理できない”证据があるんですよ。
解答：举证“监视カメラの映像”。
↓
学さんに入れない场所があることを证明する、证据品がありますからね。
解答：举证“认证カ-ド”。

对话 “机械について”、“マシンガンを隐す理由”
举证：“カレンダ-”
对话 “安乐死について”

来到实验室，发现企鹅“步枪”有些异常。经过巢古森的检查，它的脚掌底沾有粉色的油漆，而从它的胃中，竟然取出了应该由凉海的恋人所持的另一个护身符！巢古森看到护身符后显得非常动摇，而且显然不想就此问题深究，不过众人好歹还是通过生态调查器的观察，得知了它吞下异物的时间是案发当日凌晨4点。不过反观艾尔那边则比较奇怪，因为根据调查，它从19日的晚上起，到20日的中午为止就没吃过东西，可能是因为负责喂食的荒船馆长在喂食之前就已经死去的缘故。企鹅月历是巢古森遗失在休息室的私物，那是凉海在去年送给他的试作品。而且水族馆似乎还隐藏着一个与案件相关的惊天秘密，可是巢古森完全不想多说，这就要等到第二天的法庭上见分晓了。

不过还有几个奇怪的情况：关于神秘的“3Z”胶囊，巢古森虽然向众人提起那是一直放置在实验室里的安乐死毒药，但根据王泥喜在医院打听到的情报，“3Z”胶囊似乎是对人类和虎鲸都起效的“安眠药”，而并非什么安乐死的毒药。那么这个谎言的用意何在呢？另外凉海也曾于1年前前往医院开过跟翔子一样的心脏病治疗药，难道说她也……

法庭2日目（1）

7月22日 午前9时17分

地方裁判所 被告人第3控え室

心音推测巢古森就是凉海的恋人，但翔子却不怎么相信。成步堂得知凉海生前会将自己教艾尔表演的过程，用高性能的TV手机录制成影像发给自己的恋人看，影像中甚至还能记录下人类听不到的声音。

同日 午前9时30分

地方裁判所 第4法廷

检控方预备的证人是巢古森，他即将就翔子在大扫除时的情况证言。

寻问

～シャチ用プ-ルの大扫除～

扫除のとき以外に、プ-ルの水を抜くことはありえないな。
威慑：第5句证言→追加证言。
↓
そもそも……プ-ルの水がないとシャチが死んじまうだろうが。
举证：对第6句证言出示证物“プ-ルの底の写真”。
↓
大扫除中と午前7时、2つの状况の违いで重要なのは……
解答：选择“シャチがいたこと”。
↓
弁护侧は……
解答：选择“证据品を提出する”。
↓
シャチの目の前で事件が起きたことを示す证据品とは？

解答：举证“プ−ルの底の写真”。

↓

犯人がエールを重要な目击者と考えていたことを示す证据を!

解答：举证“スヤミン3Z”。

↓

弁护侧は……证人がエールの异常を知ることができた证据を提出します。

解答：举证“生态调查器”。

结论

巢古森证言只有在大扫除的时候，将艾尔先转移到舞台侧，才会将虎鲸水池的水抽掉，否则艾尔长时间没了水就会死。因此能够杀死馆长的时机只能是大扫除的时间段内。夕神主张这个时间段除了被告人翔子以外，没有人能进入现场，因此只有她可以犯案。但是成步堂于昨天的调查中，已经发现用隔开区域的方法，只抽出最后底部一半的水量，也能在不危及艾尔用水量的前提下让馆长摔死在没有水的一半区域，因此大扫除以外的时间，也是有可能抽掉水池中的绝大部分水的。

紧接着成步堂提出巢古森的月历，假设了巢古森于早上7点杀死荒船馆长的可能性，而当时还在池底的艾尔很可能就是凶杀案的目击者。昨天进行调查时，艾尔的头部出现了血液反应，位置却跟它撞击受伤的背部完全不同，那么头部的血液很可能就是被害者死亡时飞溅而出的血。因为艾尔是重要的目击证人，作为动物也有很高的智慧，为了彻底封住它的口，所以真凶才在昨天喂它服下了强力安眠药“3Z”胶囊，企图让它溺死在水中。



虽然巢古森解释7点馆长并没有出现，而自己的安眠药也被人偷走，但成步堂认为巢古森昨天在救援艾尔时来得太慢，他明明持有随时可以查知艾尔异状的生态调查器，却没有主动来到水池进行救助，而是一直等到有人去通知他才行动，有足够的杀害嫌疑。巢古森对此的解释是水池中检查艾尔身体的传感器没有作动，因为警方搜查时抽掉了传感器侧的水，因此传感器无法放出音波进行探知而自动关闭。在夕神的提示下，巢古森检查了传感器关闭的时间只有大扫除时段和警方搜查的时段，讽刺的是，这正好证明了其他时间根本没有抽掉过水池里的水，成步堂的假设从根本上遭到了推翻！

解答

裁判中にエールにエサを与えていた人物は……!

解答：举证“伊冢育也”。

结论

对于艾尔所吞食的安眠药，夕神主张是昨天裁判中，在水池现场负责直播的翔子，将药混在食物里悄悄让艾尔服下的。而成步堂则提出，当日同样喂食了艾尔的，还有饲养员伊冢育也，他也是嫌疑人之一。

如此一来，育也也作为证人被正式传唤。而巢古森为了得知事件的真相，将自己所保管的护身符交给了成步堂，并告知他们自己并不是凉海的恋人。

但是被传唤上来的育也，却一改往日慌乱的感觉，冷静地当庭宣布要就事实真相进行证言。

寻问

～本当のこと～

シャチは船长を10メートルほど打ちあげ、水面に叩きつけて杀した。

举证：对第4句证言出示证物“荒船 良治の情报”。

↓

本当の杀害现场はどこなのか?

指疑：指向舞台水池（ショ−用プ−ル）。

↓

死体の移动に使えそうなものとは?

指疑：指向左上的吊钩。

↓

死体を运んだのは被告人という主张に、异议を唱えるべきか?

解答：选择“异议なし”。

↓

被告人は……この证据品と一绪にしたいを运ばされたのです!

解答：举证“ドクロ岩”。

结论

育也称案发当日凌晨大扫除时他跟馆长其实都在场，艾尔在3点30分还没抽水的时候，将馆长打上10米高空，然后拍在水面杀死。之后所有的一切证据都是翔子为了包庇艾尔所作的伪装。但是尸检报告上清楚地记载着被害人死于20米高空的坠落，尚未抽水的水面离天花板只有10米，无论如何都无法造成这个死亡方式。育也分明不在现场，他作伪证只是想要牺牲艾尔救出翔子。

检控方认为在抽水时间带中能进入虎鲸水池的只有翔子与被害人，因此只要被害人死于虎鲸水池，凶手就只能是翔子。成步堂逆转了思考，提出真正的杀害现场可能是在舞台侧的水池。两边的水池特征相同，被害人在舞台侧的水池被杀死后，利用原本用于搬运艾尔的吊钩移动到了虎鲸水池侧。夕神提出吊钩只有在虎鲸水池侧才能操纵，因此就算移动尸体属实，也只有身处虎鲸水池侧的翔子才能进行操作。成步堂则假设犯人将被害人的尸体藏在骷髅岩道具中，让不知情的翔子帮忙完成了转移。这也正好解释了监控影像中，艾尔对骷髅岩石进行撞击后立刻出现了尸体的缘由。只要检查骷髅岩石内部，就能轻易证明成步堂的推论。

这样一来，当时身处舞台侧的育也就成了最大的嫌疑人。不过他虽然爽快地承认了骷髅岩石中装有尸体的情况，但却要再一次就真正的事实进行证言。



心灵观测

～本当のこと2～

观客达のあの悲鸣……いまでもハッキリ思い出すぜ。

试探：第3句证言。指向观众。

↓

育也くんが记忆を混同したもの。その原因は……!

解答：举证“シャチの杀意”。

↓

伊冢育也の哀しみに关系する证据品とやらをなア!

解答：举证“お守り”→证言变化。

↓

ショーステージで、シャチが船长を打ち上げたんだ!

试探：第1句证言。指向艾尔。

↓

育也くんがエールに怒りを觉える理由を示す证据は……

解答：选择“ある”。

↓

シャチが死体を出し……浦乌先生に见られたのはオドロキっす。

指摘：第5句证言感情中的黄色“惊讶”。

结论

育也主张艾尔在舞台侧杀死了馆长，然后目击这一切的他为了保障第二天翔子的秀顺利演出，才提议将尸体藏在骷髅岩石中。但是在心音的心灵观测中，发现了育也在证言出现了记忆混同状态，这是因为他将1年前艾尔杀害训练员的事件与这次的事件不小心重合了起来。从他悲伤与愤怒的感情中，成步堂推测出他就是当年凉海的恋人，而护身符中的双人照也证实了这一点。他因为恋人被艾尔杀死，为了证明艾尔是凶暴的动物，才当起了饲养员。而所有的一切，都是他为了让浦乌小姐发现而设计好的阴谋。

解答&指疑

彼が最初から杀害を狙っていた相手、その正体を示します!
解答：举证“荒船 エル”。
↓
エール杀害に利用したものは?
指疑：指向水池的水。
↓
ショーステージに访れていた来访者の正体は……!
解答：选择“ライフル”。
↓
ライフルがショーステージに来ていた证据は……!
解答：举证“手作りの看板”。
↓
ライフルがショーステージを访れた证据は?
指疑：指向左上角的粉色足迹。
↓
ライフルが见えない场所は?
指疑：指向水池里面。
↓
すべての事件のカギを握る关系者とは、谁なのですか?
解答：举证“荒船 エル”。

结论

育也承认他确实为了让艾尔被其他人目击怀疑而设下了圈套，但始终咬定杀死馆长的就是艾尔，他只是借此机会揪出艾尔为自己的恋人报仇。成步堂逆转思路，认为育也其实想要杀死的是艾尔，他在大扫除时被安排在舞台侧照顾艾尔，于是就趁机抽掉了水池里的水，准备让艾尔虚弱致死，但没想到结果却造成了馆长的跌落死亡。

成步堂指出，之所以在昨天的调查中发现艾尔在19日晚上没有进食，是因为当时负责喂食的育也已经起了杀心，所以没有好好喂食。而舞台侧却没有发现剩余的鱼食，则可能是来到舞台现场的企鹅“步枪”将其全部吃掉了。翔子为了新的海贼秀制作的看板在19日交给育也带到舞台侧水池边风干，而看板上清晰地留下了“步枪”踩着未干的粉色油漆踏出的脚印。“步枪”在凌晨4点进食的记录，以及肚子里装着育也缩身携带的护身符的事实，也都证明了这一点。但是当时肯定在舞台侧负责运送骷髅岩石的育也却一口咬定没有见过它，说明他正处于无法看见水池边上的水池底部，这正是他当时已经抽干了池水的证明。当馆长摔死后，育也发现即使杀掉艾尔也处理不了被害人的尸体，才灵机一动想出这一系列诡计来嫁祸艾尔。

不过成步堂的这番推理，全都是建立在“育也能够操控艾尔进行表演”的前提下才能成立。为了证明这一点，成步堂破釜沉舟，要求对虎鲸艾尔进行寻问!

法庭2日目（2）

同日 午前11时21分

地方裁判所 被告人第3控え室

在法庭准备电视直播的期间，成步堂从巢古森那里得知1年前事件的情况：正在表演中的凉海忽然痛苦地捂住胸口，从艾尔的背上掉了下来，而当时正在唱歌的艾尔，也开始朝凉海反复进行撞击，最后还咬住她的身体，将其运到了水池边上。成步堂推测这可能是心脏病发作的症状，而艾尔只是用撞击确认凉海的情况，然后实施了人命救助。巢古森与馆长最初就没有处分艾尔的打算，所以巢古森才大量购入安眠药并谎称为安乐死毒药，准备骗过危险生物监视中心后放跑艾尔。浦岛也承认，案发当天叫她前往现场的就是育也，看来这确实是设计好的计划。最后巢古森意味深长地向成步堂透露，水族馆与本案相关的惊天秘密，其提示就在于“艾尔之歌”。

同日 午前11时30分

地方裁判所 第4法庭

电视直播准备完毕后，对艾尔的寻问，将在现场春美的帮助下进行。

寻问

～エ-ルを操った方法は? ～

举证：对任意证言出示证物“TV携带电话”。
↓
翔子ちゃんは2つの芸を目击者に见せることができたのか?
解答：选择“できない”。
↓
“2つの芸を同时に见せられなかった”ことを示す证据で!
解答：举证“ホイッスル”。
↓
シャチの人命救助と歌の芸、どちらがニセモノだったのですか?
解答：选择“歌の芸”。
↓
歌の芸がニセモノだったというコンキョは、何なのですかな?
解答：举证“海贼ショ-の映像”。
↓
どこから歌の录音を流したのか?
指疑：指向左上角的喇叭。
↓
客用通路にあるスピ-カ-から音を流した方法を示すんだ!
解答：举证“トランシ-バ-”。



结论

凉海生前曾将自己教艾尔表演的过程，用高性能的TV手机录制成影像发给育也看，影像中甚至记录下了人类听不到的鲸笛的声音。因此成步堂认定育也就是以手机播放凉海发来的影像来操控艾尔的，实际上试验也确实成功了。

夕神反驳同样的事情，翔子则可以更简单地用鲸笛做到。但艾尔表演的前提条件是只能对鲸笛的一个指示进行一种表演，不可能如同浦岛小姐证言那般，同时完成“唱歌”与“人命救助”的表演，因此浦岛小姐所见的情况必定有隐情。成步堂认为，浦岛小姐目击到的艾尔应该正在完成“人命救助”的指示，而浦岛小姐只听过1年前的海贼秀的歌，没有听过1年后新的海贼秀的歌，那么让她误认为艾尔正在唱歌的情况，必然是听到了1年前的海贼秀的歌。而能做到这一点的，只有拥有1年前动画的育也。成步堂推测，育也正是利用员工配备的无线电收发机，将影像的声音通过喇叭进行馆内放送，让艾尔听到后完成了人命救助的表演，同时也让浦岛小姐误以为是艾尔在唱着1年前的歌。

寻问

～ディスリスペクト成步堂 龙一～

大扫除の后、ドジ踏んだぜ。アンタの推理、ドシロウトだ!
威慑：第3句证言。
↓
物品调查界面下，调查无线电收发机刀刃背面的齿痕。
↓
AHOY! MYトランシーバー、坏れて残念、先生无念!
威慑：第1句证言。
↓
トランシーバーが盗まれた人物を示す证据品をお见せします!
解答：举证“荒船 良治の情报”。

结论

育也辩解自己的无线电收发机在大扫除结束时不小心摔坏了，因此不可能用其发出什么指示。成步堂则认为育也自己的无线电收发机根本没坏，现在作为证据提出的，其实是馆长带在身上，因为跌落而损坏的收发机。在昨天的调查中已经得知，馆长使用的收发机是凉海身亡前一直使用的物品，因此上面也留下了被艾尔运上水池边时咬出的齿痕。调查法庭上的这个收发机后，果然出现了同样的齿痕。而能够从死后的馆长身上拿走收发机的人，必然就是杀害了荒船馆长的凶手。

思考路线

トランシーバーに残った情报の中で、证据になりそうなものはないかな?

选择："シャチの齿形"。

↓

この2つの证据品に气になる点はないかな?

选择："齿の形が违う"。

↓

エールの芸にも、2种类存在するものがなかったっけ?

选择："海贼ショ-の歌"。

↓

齿形と歌の2つが1年前と违うという事实が导く答えは……!

选择："别のシャチだった"。

结论

然而育也却一口咬定，收发机上的齿痕是自己以前与艾尔搏斗时所留下的。此时成步堂在心音的提醒下，注意到收发机上的齿痕，与自己曾在训练人偶上看到的齿痕的细小差别。考虑到1年前与现在，艾尔所唱的海贼之歌也有所区别，成步堂脑海中忽然蹦出一个大胆的假设：1年前的艾尔与现在的艾尔其实根本不是同一头虎鲸，如果收发机上的齿痕与现在的艾尔咬出的齿痕不同，就能说明这个收发机是船长的所持物。

解答

歌と齿の违いが比较できる映像を、2つ提出します!

解答：举证"海贼ショ-の映像"。

↓

もう1つの证据品は……

解答：举证"TV携带电话"。

结论

从两年不同的影像中可以看到，1年前的"艾尔"断了一颗牙齿，因此当年在收发机上咬出的齿痕也不完整，少了一个齿孔。这正是证明成步堂推理的铁证。

两头"艾尔"的存在，正是水族馆所隐藏的秘密。1年前的事故发生后，姐姐的"艾尔"已经被危险生物监视中心所处死，而妹妹的"艾尔"正是因为馆长和兽医求情，才勉强活了下来。为了隐瞒姐姐死去的情况，馆长只对极少部分员工告知了让妹妹代替姐姐表演的实情。显然育也并不知道这件事，他为了保护如同自己的恋人一般相信着艾尔的翔子不重蹈覆辙，才决心抽水杀掉艾尔。

解答

伊冢育也の"手のアト"と对になる《不自然な证据》を!

解答：举证"ハシゴの指纹"。

结论

馆长在案发当日察觉了育也的企图，为了保护艾尔而跌落死亡。夕神想起现场照片中馆长的右手腕上留下的痕迹，主张那是育也与馆长发生争执时捏上去的手印，因此他是蓄意将馆长推落池底的。但成步堂回想起舞台水池的水池梯处，育也趴着朝下抓住梯子的不自然指纹，结合他用力抓住馆长手腕捏出的手印，只能联想出他伸手救助坠下的馆长的情形。

成步堂所还原的事实真相是：荒船馆长发现育也抽掉了舞台水池的水，急忙赶到水池边想要注水，却不慎踩滑。虽然育也千钧一发之际抓住了馆长的一只手，但馆长为了不拖累育也一同掉下，而主动挣脱了育也的手。到最后，馆长仍然是死于事故，但间接害死馆长后，还利用馆长的尸身补下圈套，险些杀掉无辜的艾尔的罪孽感，则一直缠绕在育也心头。而当他得知恋人死亡的真相后，也决心服刑后回到荒船水族馆，用自己的一生来补偿大家。而被告人羽美野翔子自然获得了无罪判决。

同日 午后5时11分

荒船水族馆・シャチ用プ-ル

解答

エールにお祝いをあげよう。

解答：举证"エサ"。

结论

翔子在心脏病治好之前，决定暂时停止海贼秀的表演。而巢古森则悄悄告诉成步堂一个秘密：其实姐姐的"艾尔"也没有被处死，而是被他和馆长一起寄养、藏在玛丽莲水族馆里，所以他们才会每个月都去玛丽莲水族馆看望它一次。月历上写的7点与馆长见面的信息，指的也是在玛丽莲水族馆见面。现在证明了1年前事件的真相，相信不久之后它也会回到这里，两姐妹又可以团聚了。作为祝贺，成步堂准备给艾尔喂鱼，没想到先受到了艾尔的"感谢之吻"，真是羡煞旁人。

数月之后，治好心脏病的翔子与服刑完毕的育也都回归了水族馆，与艾尔姐妹同台进行表演。成步堂龙一复活后的第一个案件就此结束，他也作为一名律师，再次回到了司法界。

猜谜 逆转推理答案

序章

谜题	答案
寻找犯人	次男
目击者	左侧西装男
自拍天才	左右が逆→浴衣
消失的弹孔	壁挂画
矢田吹拉面铺的酱油鸡蛋	50元

前篇（上）

谜题	答案
消失的犯人	この中にいる→右上角男性
钥匙在哪里	棒球→沙发→不必要な文字の削除
无法吹走的疑惑	桌上的遗书
我与你之间	LeMoN
照片中的你	ヨコエ→撮影顺が违う
圣诞礼物	圣诞树顶端的王冠
消失的足迹	现场にあるものを利用した→右下角海水
无凶器杀人	铁丝网上的年糕
甜蜜杀意	左手手套
凶器在哪里	尸体周围的水
静物画证据	画商→柠檬
玻璃碎片	被害人杀害后→证据品を隐すため→见学者

前篇（下）

谜题	答案
寻宝	チューリップとヒヤシンス
足球选手杀人事件	惠比寿太郎→背番号
摩天轮杀人	容疑者A→迷路内には3人しかいなかった
太过明显的凶器	右上方的吊车→临时工房
嫌疑人的证言	运转手→美容院の予约をしていること
转播杀人	月亮
机智的盗贼	邮箱
时间改窜	ビニ-ルテ-プ→"8"右上的竖线
四字成语	四字熟语の位置→质实刚健→立中 丽
不在场电话	留守电の鼻歌
早安的价格	4
在动物园	ライオン
杀人女演员	美月 日奈

中篇（上）

谜题	答案
花心的借口	さやかはイトコだよ
犯人是儿子?	姊→弟も停电に惊いた
试毒	冰块
预知梦	机の上
习惯	腕组み→被害人の上着→面包
第一发现者	近寄ってさえいません
秘密号码	50元が无驮になったこと
消失的答案纸	清扫员
跳楼的男人	ベランダのてすりの话→事件を知らないと言ったこと
分歧的证言	太川ふとし
犯人测试	C
雨夜杀人	右数第二人→脚部

中篇（下）

谜题	答案
死亡直播	カメラマンがいなかった→映像が必要なかった→ラジオ番组だった
古董品的价值	色纸
温暖的关系	下面的咖啡→杀害方法
大炮之中	动物の调教→狗
犯人的失误	指纹が残っていなかったから→电话
蹩脚的谎言	息子→俺は金に困ってない
方位记号之谜	瓜田健一（うりたけんいち）
5个无人岛	できない→1周しかできないから
想获救就选择吧	白色瓶子
祝贺康复	カップのふち→片手しか使えなかったから
消失的大盘子	书柜→棚が出っぱっているから
看不见的犯人	保险箱
把树藏在森林里	鱼缸里弯曲的水草→水晶玉

后篇（上）

谜题	答案
看不见的死亡留言	录音机
凶器知道犯人	美容师
矛盾之死	地面的水→器を冰でつくって水を张った
毒涂在哪里?	刀→刃の片面
孤岛事件	警官
迷茫的记号	タバタ→地图记号
父亲的心情	被害人男性→犯人をかばうため
杀人预告	自分に手纸を送る→信封中央的地址栏贴纸
绞杀魔的凶器	头发
遗书	"死"的碎片的左上→必
奈落深渊	暗くて周围が见えなかった→灯
古文书之谜	地球は平らな板になっており→地球は丸いから

后篇（下）

谜题	答案
不自然的自杀	现场にあるべきものがない→尸体脚下
为什么知道	黄色香水瓶
矛盾的照片	アイコ→日记本
证据照片的谎言	发光的向下按钮
幸福的婚姻生活?	中央のカップル
证言的人是	和泉 真琴→容疑者の年龄
伪装工作	车底
子弹在哪里	中央最大人偶的右侧人偶的左眼
死棋	チェスの驹→被害人の血液
自导自演绑架事件	胁迫状の状态→信封被撕下的部分
移动的尸体	C的左下长草的部分
犯人是怪兽	狼男
最后的留言	手指上的血迹→松本 知也



《新·世界树迷宫》结合了系列初代的世界观、基本架构和4代的引擎。本作也是系列首次引入过场动画和角色语音，主打的故事模式以及全新的魔石系统都能让老玩家感到新意。游戏的高难度和耐玩度依旧，不过划分了3种难度以适应不同的人群。此外本作的美版将在10月1日发售，尚未接触过“《世界树迷宫》系列”的玩家不妨以本作为契机，尝试一下优秀迷宫RPG的魅力。

文 苍穹

角色扮演·迷宫探索	新·世界树迷宫 千年少女			
RPG	新·世界树の迷宮 ミレニアムの少女			
	Atlus	2013年6月27日	日版	1人
	6279日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：12岁以上	



系统详解

基本操作

注：对话时按L/R键可以隐去对话框，按住Y键则能快速跳过对话。

按键	功能	
	迷宫	战斗
滑杆	移动视角/下屏地图	–
十字键↑/↓	前进/后退	移动光标
十字键←/→	左转身/右转身	移动光标
L	向左平移	开启/关闭自动战斗
R	向右平移	调出怪物图鉴
A	确定/调查/对话	确定
B	取消/（按住）改变移动速度	取消
X	地图切换局部/全体	地图切换局部/全体
Y	调出队伍菜单	查看我方强化/弱化情况
Start	–	调出系统选项菜单

设施介绍

艾托利亚（エトリア）是玩家的根据地，在城中有着丰富的设施，下面逐一介绍具体功能。如果玩家在迷宫中达成了任务委托的相关条件，屏幕右侧会出现感叹号和文字提示，提醒玩家及时汇报、领取报酬。

长鸣鸡の宿：宿屋可供玩家住宿回满全队的HP和TP（可设置AM或PM7点为起床时间）、治疗石化或战斗不能状态的角色、以及储存游戏进度。“AUTO SAVE”设定开启的情况下，住宿时会自动存档。

シリカ商店：商店用于买卖道具，本系列的一大特点是玩家要在商店里卖出相应的素材，贩卖品列表才能更新，图标为黄色的商品更是每卖出指定数量的素材后才会入库一个。因此想购买到高质量的装备或是实用的道具，就需要积极刷取敌人身上的素材，或是在迷宫中的采集点进行收集。

ギルドハウス：公会据点的具体名称可以由玩家自定义，这是本作的新增设施，故事模式和经典模式都要把进度发展到树海迷宫B2F时才能开启，而据点管理人（ギルドキ－パ－）则会随着剧情逐渐增加到3名。公会据点有以下几种具体功能——①花钱进行探索准备，获得特殊的加成效果（具体后文介绍）；②接受和汇报公会依赖；③装备或合成魔石（具体后文介绍）；④寄存或取出道具，道具的数量上限为99；⑤管理公会卡片（ギルドカ－ド），且可以生成QR码与其他玩家进行交换。

金鹿の酒场：酒场的职能是提供支线委托和各种情报。支线委托列表会随玩家探索树海迷宫层数的不断深入而自动更新，完成委托能得到道具奖励和丰厚的经验值回报；选择“收集情报”则能从NPC处打听到特殊素材的掉落条件、以及强力怪物的弱点等信息，非常实用。

冒险者ギルド：冒险者公会是系列的传统设施，由于本作存在两种模式，故具体的功能也有所差异。故事模式的5名角色是固定的，无法更改名字，只能进行休养或转职——选择“休养”能以等级下降



2级为代价重置技能点，供玩家重新规划角色的技能树；当角色等级达到30以上时，选择“转职”能够转成其他职业并获得一定的能力和技能点加成，但等级强制减半（60级以上时转职后固定为30级）。经典模式中除了以上两个指令外，还可以自由作成、抹消角色，选择出战人员或是令队员引退——“引退”是令该角色退伍，根据其等级能够给加入的新人提供能力和技能点加成（60级以上退伍时新人等级固定为30级）。

执政院ラ-ダ：执政院与主线剧情紧密相关，接受并完成主线任务才能推进故事发展，向更深层的迷宫挺进。

树海入り口：前往树海迷宫或古代遗迹“グラズヘイム”展开探索。

探索准备

公会据点有三位管理人：经典模式中女仆罗萨（ロ-ザ）在完成主线任务“深紅の镰持つ魔物を讨伐せよ”后登场，故事模式中则是玩家在树海B2F初次遇到FOE、返回艾托利亚时出现；侦探奥斯汀（オ-スティン）会在完成支线任务“探侦消失”后进驻据点；异族人西拉拉（シララ）在主线剧情发展到遗迹Ⅳ区踏破后加入。管理人有“好感度”的隐藏数值设定，当玩家完成据点依赖时就能大幅提升好感度，并从他们那里得到不同的礼物（罗萨赠送道具、奥斯汀赠送饰品、西拉拉赠送素材）。



探索准备有些类似4代的食材料理系统，发动后在迷宫探索时全程有效，直到队伍返回据点效果才会解除。当管理人的好感度到达不同的等级时，还能解锁新的探索准备项目（具体参看下表），其中2～4级间的三个项目是可以自由选择解锁的先后顺序的。

管理人	好感度等级	探索准备项目	花费	具体效果
ロ-ザ	1级	リジェネトル	10	回合结束时HP自动回复
ロ-ザ	2～4级	ジンジャ-ライフ	50	最大HP上升
ロ-ザ	2～4级	エキナケアップ	50	最大TP上升
ロ-ザ	2～4级	アムラアウェイク	50	回合结束时TP自动回复
ロ-ザ	5级	エルダ-フラワ-	300	攻击时自动回复HP和TP
オ-スティン	1级	奇祸への手筈	100	异常状态无效（仅1次）
オ-スティン	2～4级	固缚への手筈	100	封印状态无效（仅1次）
オ-スティン	2～4级	逆袭の手筈	200	受到伤害时自动反击（仅1次）
オ-スティン	2～4级	赋活の手筈	200	受到伤害时自动回复HP（仅1次）
オ-スティン	5级	起死回生の手筈	600	全灭时全员复活，解除异常状态和封印效果（仅1次）
シララ	1级	ココヘッチェ	400	第1回合结束时自动对敌方全体发动远隔炎属性攻击
シララ	2～4级	ポンペヘッチェ	400	第1回合结束时敌方单体有一定几率石化
シララ	2～4级	コシマヘッチェ	400	第1回合结束时敌方全体有一定几率混乱
シララ	2～4级	コンルシノッチャ	400	第1回合结束时自动对敌方复数个体发动远隔冰属性攻击，并附带睡眠效果
シララ	5级	カンナシノッチャ	800	第1回合结束时自动对敌方全体发动远隔雷属性攻击，并附带麻痹效果

在选择探索准备项目时，有一定几率出现“GOOD”或“BAD”字样提示，这表明使用该项目后除了能得到原本的效果加成外，还有机会触发一种随机的特殊效果（具体如下）。玩家可以利用快速出入迷宫的方法反复刷新，直到刷出理想的随机效果。

GOOD：①获得的经验值增加；②发生“魔石机会”时获得魔石的几率为100%；③随机遇敌以及FOE中出现稀少个体的几率大幅提高；④装备魔石的技能等级暂时+2，但是上限为10。

BAD：①探索准备的效果无法发挥；②采集点的稀有素材出现率为0；③随机遇敌以及FOE中出现稀少个体的几率为0；④装备魔石的技能等级暂时减半；⑤生成魔石时技能数或技能等级有可能出现极端情况（极高或极低）。

菜单功能

在迷宫或城镇中按Y键可调出队伍菜单，在此按Start键可进行中断存档，按Y键则能调出系统选项菜单（难度选项仅在城镇中才能调整）。队伍菜单中各项目的功能如下。

道具（ITEM）：查看当前持有的道具，可进行使用或丢弃操作，行囊中的道具数量上限为60个（任务和事件相关的特殊道具不包括在内）。

技能（SKILL）：让角色使用已习得的技能，惟有“探索”和“回复”型技能才能在菜单中使用，按L/R键可快速换人。

状态（STATUS）：查看角色的状态和装备，初期等级上限为70级，击倒系列经典的BOSS“三龙”后可以提升至最高上限99级，按A键可查看技能的习得情况。

装备（EQUIP）：改变角色的装备，4个装备栏分为武器和防具/饰品两大类，后三栏可在铠甲、头盔、盾牌、手甲、靴子和饰品中随意搭配，但同种类的只能装一个。

定制（CUSTOM）：进入技能树界面，消耗技能点数（SP）令角色习得新技能。通常情况下每名角色初期都有3点SP，此后每升1级获得1点。

队列（PARTY）：对队伍阵型进行编成，队伍最多可存在5名角色，分前、后两列站位。

记录（BOOK）：查看玩家在游戏中的各项记录，包括支线委托（クエスト）、主线任务（ミッション）、依赖、贵重品、公会卡（ギルドカ-ド）、怪物图鉴（モンスタ-图鉴）以及道具辞典（アイテム辞典）。



HP：生命力，降为0时即为战斗不能状态

TP：技力，使用绝大部分技能都需要消耗

STR：腕力，影响物理攻击力

TEC：技术，影响属性攻击力、属性防御力以及回复效果

VIT：体力，影响物理防御力，对属性防御力也有少许影响

AGI：敏捷，影响行动速度、命中率、回避率和逃跑成功率

LUC：幸运，影响封印、异常状态的成功率，会心攻击率、逃跑成功率等

BOOST：强化槽的积蓄程度，满值100

注：STR、TEC、VIT、AGI、LUC的上限皆为99，超过上限不会累积；HP、TP的上限为999，可以通过装备等加成突破上限。

迷宫要素

探索画面

在迷宫中进行探索时，上屏幕以第一人称视角显示周围的情况。除了迷宫中的宝箱、发光的采集点和各种机关外，FOE级的敌人和大部分BOSS也都能够直观地看到。

左上方表示当前时间，游戏中采用12小时制，在迷宫中行走30步、时间经过1小时，采集1次和战斗1回合所经过的时间与行走1步相等。玩家使用了探索型技能或道具时，时间下方还会追加对应的图标。右下角的警示灯分为两个部分：圆形的部分会随着玩家在迷宫中的移动从蓝色逐渐转变为红色，颜色越偏红遇敌率越高；左侧以3格组成的扇形指示灯表示玩家与FOE或BOSS之间的距离，3格全部亮起时敌我相邻。



FOE全称为“Field on enemy”，即地图上的可见式敌人，实力往往比同阶层遇到的杂兵要强大得多，不过它们都有自己的行动规律。在无法与FOE抗衡的阶段不要试图硬拼，应先仔细观察、摸清它们的行动规律，设法绕过FOE前往迷宫的更深阶层，等队伍实力强大后再回头挑战——这也是“《世界树迷宫》系列”的特色之一。

地图画面

下屏幕显示的是迷宫地图，玩家们可以亲手用触控笔绘制地图，或是在Option中把“AUTO MAP”一项调成“FULL”、交由系统自动完成，不过右下角的各种图标都得手动拖到地图上。此外地图上还会显示FOE的活动情况（如图中的红色圆形），三角形表示敌人的面部朝向，白色表明其处在休息状态，紫色表示其尚未发现玩家，红色代表其已看到玩家并进入警戒状态。FOE图标周围散发的斗气颜色表明其与玩家之间的实力对比，危险度按蓝、黄、红色逐级提升，特殊的紫色斗气表示此为BOSS级敌人。

本作延续了3代以来的自动导航（オ–トパイロット）功能并更加人性化，除了把右侧的4种空心箭头摆放到地图上外，点击“刷子”图标可以直接在地图上制定行进路线，之后点击右侧的开始按钮，队伍就会按照路线自动移动。此外，游戏还新增了阶层跳跃（フロアジャンプ）功能，当本层的迷宫区域探索到一定程度时，调查楼梯时其会自动变成金色，此后在地图上点击金色楼梯，队伍就能直接传送到该点位，而且这种瞬移是跨阶层的，非常实用方便。



最后介绍一下地图的坐标规则，本文以（XY–x,y）的形式表示坐标：前面大写的XY为大范围的横纵坐标、即地图上方的数字和左侧的字母，比如图中的玩家图标和“E”字都位于（6C）区域内；后面小写的xy为小范围的横纵坐标。仍然以本图为例，玩家的坐标是（6C–5,4）、警觉状态的FOE处在（7C–4,3）、宝箱的位置则是（6B–2,3）。初玩本系列的玩家最好尽快掌握这种坐标形式。

战斗系统

基本指令

“《世界树迷宫》系列”采用标准的回合制战斗，本作的7项基本指令功能如下。另外，在战斗中按L键后全队会自动使用武器展开通常攻击，直到分出胜负，再按一次L键解除。



ATTACK： 用所装备的武器进行攻击，攻击属性依武器而定，发生会心一击时威力为1.5倍。

SKILL： 使用已习得的技能，已习得但因被封印、TP不足等原因无法使用的技能用灰色字体表示。

DEFENCE： 展开防守，本回合受到物理、属性攻击时的伤害都会减半，对中毒伤害也有效。

ITEM： 打开行囊、使用队伍当前持有的消耗型道具。

MOVE： 可随时改变角色的前、后列站位，无需消耗行动次数。

BOOST： 消耗全部BOOST槽，对随后选择的指令产生强化效果，ATTACK威力1.5倍、DEFENCE效果1.5倍、SKILL效果提升5级、ESCAPE成功几率上升。每名角色的BOOST槽相互独立，随着攻防的展开就能自动积蓄，满值为100，攒满时会有音效提示。BOOST槽在不同战斗中是能累加的，故可以在BOSS战前刻意积蓄一下，方便开场强攻，不过一旦返回城镇该槽便会清空。

ESCAPE： 全员从当前战斗撤离，BOSS战往往不可用，另外脚封状态下逃跑必定失败。

站位&攻击范围

在战斗中敌我双方的站位都分为前、后两列，我方前列的角色更容易成为敌人攻击的目标，反之后列角色受到攻击的几率相对较低。不但站位上有所区别，攻击也有的射程的设定，具体分为“近接型”和“远隔型”。近接型攻击不能命中间隔两列的目标，即我方后列角色无法对敌方后列单位展开近接攻击，反之亦然，当近接攻击命中隔列目标时，伤害会有所削减；远隔型攻击可以瞄准对方任意位置的单位，且不会因为站位而有威力上的削减。故利用此特性，将防御力较弱的职业、以及能进行远程攻击的职业排在后列，能够有效地提高战场存活率。除了射程外，攻击还可根据目标范围和命中效果分为以下几种类型。

扩散型： 攻击在命中目标后，伤害会波及到其左右两侧的单位，不过扩散伤害会有所削弱。

贯通型： 能够同时攻击到前后两列位于一排上的敌人，近接型攻击对后列单位的贯通伤害会有所削减。

单体型： 攻击只锁定敌方单体。

一列型： 同时攻击前列或后列横向上的全部敌人，伤害基本均等。

全体型： 以敌方全体为攻击目标。注意，自身在后列发动近接型全体攻击时，无法命中敌方后列单位。

随机型： 以敌方全体为范围、对随机目标展开攻击，当仅有一个敌人时能对它进行复数次攻击。

行动补正&攻击属性

战斗中我方角色的行动速度除了受敏捷（AGI）的影响外，还会因身上装备的不同而有一定程度的行动顺序补正，具体如下。

顺序影响	所用装备
行动大幅加快	靴子
行动加快	鞭、刀、衣服、手套
行动无变化	枪、剑、弓、轻铠、头盔、饰品
行动减慢	盾、铳、斧、杖
行动大幅减慢	重铠

攻击属性可分为7类：斩、突、坏、炎、冰、雷以及特殊的无属性。前三种物理攻击的属性主要由武器决定，剑、鞭、刀的通常攻击为斩属性，枪、铳、弓的通常攻击为突属性，斧、杖的通常攻击为坏属性。在怪物图鉴中可以看到击倒过的敌人对斩、突、坏、炎、冰、雷这6种属性的耐性情况，针对弱点才能有效地造成伤害，部分特殊素材更是需要使用属性的攻击击杀敌人才有机会掉落。

特殊效果&状态

战斗中敌我双方的状态经常会发生变化，主要包括强化、弱体、异常状态和封印这4种情况，合理利用改变状态的技能和道具才能缩小敌我间的实力差距，或是封住敌方的强力招式等。在战斗中按Y键可以查看我方角色的状态栏，对于同个单位，强化和弱体状态最多同时各有3种、封印效果最多同时存在3种、异常状态最多同时存在1种，不同状态的持续回合数相互独立。

大部分异常状态和封印效果随着战斗的进行有一定几率自动解除，战斗结束后也会全部消除，惟一例外的是石化，一旦我方全员陷入石化效果，也是会宣告战斗失败的。至于强化/弱体状态，超过3种时，新种类的效果会自动把剩余回合数最少的一种覆盖，在效果发动期间再次使用同种技能则可以延长持续的回合数，同一种类的强化和弱化效果则会相互抵消，比如物理攻击力下降的技能可以取消敌方提升物理攻击力的状态。

封印/异常状态	效果
头封	TEC暂时–50%，无法使用头、口相关的特技
腕封	STR暂时–50%，无法使用腕部相关的特技或进行通常攻击
脚封	AGI暂时–50%，无法使用脚部相关的特技，回避率为0且无法移动或逃走
睡眠	无法行动或回避，受到的伤害为1.5倍，被攻击后就会醒来
混乱	不受控制胡乱行动，有攻击己方同伴的可能
麻痹	行动有50%的几率被中断，且回避率为0
恐怖	行动有50%的几率被中断，每回合结束时TP自动减少10%
中毒	无视防御力，每回合结束时HP自动减少一定量
诅咒	攻击对手时会受到伤害值50%的反噬，但击倒敌人时不会受损伤
盲目	命中率大幅下降至1/3，且回避率为0
即死	无视HP残余情况，直接被打成HP=0的战斗不能状态
石化	无法行动、回避为0，但此状态下对全属性的抗性上升
眩晕	行动被强制中断，效果仅该回合



魔石系统

魔石（グリモア）是本作的新增系统，上面会自带不同职业甚至是敌人独有的特技，当角色装备这些魔石后，就能使用本身无法习得的特技或是装备其他职业的武器。由于本作中没有“副职业”的设定，魔石系统就成为了丰富战术的最大元素，只不过刷取和合成魔石需要运气和大量的时间。

魔石的获得

当玩家在选择战斗指令时，在角色形象边有一定几率出现“GRIMOIRE CHANCE”字样，即魔石机会（下文简称GC），面对FOE级敌人或稀少个体时出现GC的几率相对较高。GC发生后，在战斗胜利的结算画面中该角色就有一定几率获得魔石。使用道具“战功の角笛”后在不发生GC的情况下也有可能获得魔石，利用道具“好机のスカラベ”或探索准备的GOOD效果可以让GC发动后的魔石获得率变为100%。

魔石刚获得时是无法查看或装备的，“铜、银、金”字样暗示附带的是角色技能（技能数量逐级增加），“暗”字样暗示附带着敌人特有的技能，在与BOSS级敌人交战时还有极低的几率得到特殊的“王のグリモア”（后文具体介绍）。而名称后的英文则暗示技能等级，I为5级以下、VS为6～9级，FL为最高的10级。魔石必须带回公会据点鉴定才能知道其具体情况，除了附带的技能及其等级外，还有一到两种武器的“装备BONUS”，携带该魔石的角色可以无视职业限制装备此类武器。生成魔石所附带的技能是从角色已习得的职业技能、角色装备的魔石技能以及战斗中敌人使用的技能中随机选择的。怪物图鉴中以黄色字体表示的敌方技能都有可能附在魔石上，一些强力FOE的技能更是非常具有刷取的价值。



魔石的合成

在公会据点可以依次选择3块魔石进行合成操作，无需消耗金钱。第一块是“基石（ベ–ス）”，决定新魔石的技能栏数量（最大为7）和基础技能；第二块名为“合成”，用于给基石提供新的备选技能；第三块叫“触媒”，决定生成魔石的装备BONUS种类。新魔石所附带的技能可以在前两块魔石的基础上随意挑选，触媒的技能无法列入备选列表。合成魔石时并不能通过选择同种技能来提升等级，所以想要获得高等级的魔石，需配合道具“四つ叶のクロ–バ–”在战斗中反复刷取，探索准备的BAD特效也堪称一把“双刃剑”，生成的魔石有可能出现等级极高或极低的极端情况。



王之魔石

与树海迷宫中特定的BOSS级敌人交手，在战斗中就有机会获得特殊的“王のグリモア”，其上附带的技能非常珍贵。这种魔石出现的条件很特殊，并不需要以特殊方式击倒或是出现GC提示，官方博客中给出的说法也极其隐晦——王之魔石的掉落几率与触发战斗前公会卡中的项目数值相关。目前测试推定：当公会卡片中冒险天数（ADVENTURE DAYS）、杀敌总数（ENEMY HUNT）、行走步数（WALK）、获得总金额（TOTAL EN）、魔石机会次数（GRIMOIRE CHANCE）、获得魔石数（GRIMOIRE）、魔石合成次数（GRIMOIRE COMPOSI–TION）、探索准备次数（ASSIS–TANCE），这8项数值的末位有相同的数字时，才会有机会获得王之魔石（几率仍然很低）。而当7块王之魔石合成1块时，名称会变成“七王のグリモア”，这也是公会卡中的一枚勋章的获得条件。

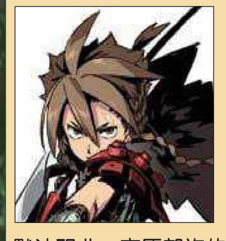
王之魔石名称	相关BOSS（所在阶层）	魔石技能	技能效果
狼王のグリモア	スノードリフト（B5F）	群狼の袭击	本回合内我方全体的属性・物理攻击力上升
森王のグリモア	ケルヌンノス（B10F）	深森の守り	本回合内我方全体受到的物理・属性伤害减轻
女王のグリモア	クイーンアント（B12F）	女王の先触れ	本回合内我方全体最后行动
海王のグリモア	コロトラングル（B15F）	深海の祈り	本回合内我方行动消费的TP减少
鸟王のグリモア	イワオロペネレプ（B20F）	黄金鸟の翼	本回合内我方全体最先行动
华王のグリモア	アルルーナ（B7F）	香华の衣	本回合内使用技能的角色不会陷入战斗不能状态
毒王のグリモア	マンティコア（B17F）	大蛇の痘苗	本回合内我方全体的异常状态耐性上升

职业技能

除了初代的9种职业外，本作中还追加了“高原部族”与“枪手”这两个新职业（经典模式中需继承故事模式的通关存档后才能解锁），旧有职业的部分特技也经过大幅调整。以“マスタリ–”系技能为习得条件时，满足条件后上级技能会自动解锁1级状态。部分技能在等级提升时除了有基本效果上升的加成外，攻击次数、持续回合数等也会有所增加。遗憾的是本作并没有副职业系统，只能通过“转职”变成其他职业，或是利用魔石系统拓宽战术的可能性。下面为各位简单分析各职业的特点和推荐技能，至于队伍该如何组成搭配，就交由玩家们自行发挥。注意技能介绍中所说的异常状态、封印成功率都是基本值，在战斗中还要结合敌人的具体抗性。



高原部族（ハイランダ–）



作为本作的新增职业、同时也是故事模式男主角的默认职业，高原部族的整体实力平衡、攻守兼备。STR成长在全职业中排第二、VIT则仅次于圣骑士和剑士，凭借轻铠和盾牌等防具以及技能的加成可以保证生存率，手持长枪的高原部族的活跃舞台也注定是前列。“ディレイチャ–ジ”是本职业最具爆发力的招式，发动后固定回合时会自行出招，并不是全程蓄力，而且用“クロスチャ–ジ”可以提前触发该招式（但威力会下降），灵活性非常强。建议发招后先用“ブラッドウエポン”提升自身的攻击力，在倒数为1回合时使用蓄力技“リミットレス”，倒数为0回合时使用BOOST强化过的“クロスチャ–ジ”，这样能将威力最大化，一举造成极大伤害。“スピアインボルブ”是其技能中惟一一招带属性的，紧接在炼金术士等职业的属性攻击后威力会大幅提升，推荐升到满级以免在面对物防抗性高的敌人时无所作为。由于高原部族的不少技能都要消耗自身的HP且身处前列，除了及时补血外，“血の暴走”也建议学习，可以有效地增加攻击次数。“ハ–ベスト”对长期作战大有裨益，可以考虑刷5块魔石人手一个，能有效延长队伍在迷宫中的探索时间。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
枪マスタリ–	–	可习得枪系技能，装备枪时物理攻击力上升	–
ロングスラスト	枪マスタリ–Lv1	枪专用技，对敌方单体发动远隔突攻击	–
シングルスラスト	枪マスタリ–Lv2	枪专用技，消耗自己的HP对敌方前列发动近接突攻击	–
レギオンスラスト	枪マスタリ–Lv2	枪专用技，消耗同伴的HP对敌方前列发动近接突攻击	威力高于同级的“シングルスラスト”
ブレインレンド	枪マスタリ–Lv3	枪专用技，对敌方单体发动近接突攻击，附加头封+即死效果	–
スピアインボルブ	枪マスタリ–Lv5	枪专用技，对敌方单体发动近接突攻击，在同伴的属性攻击后发动时会附加该属性且威力上升	等级提高只提升技能本身威力，追加的属性威力不变
ディレイチャ–ジ	枪マスタリ–Lv10	枪专用技，消耗自己的HP，2回合过后对敌方单体发动远隔突攻击	Lv5时需3回合、Lv10时需4回合，经过回合数越多、威力越大
シングルバ–スト	シングルスラストLv5	枪专用技，消耗自己的HP对敌方全体发动近接突攻击	–
レギオンバ–スト	レギオンスラストLv5	枪专用技，消耗同伴的HP对敌方全体发动近接突攻击	威力高于同级的“シングルバ–スト”
クロスチャ–ジ	ディレイチャ–ジLv3	枪专用技，消耗自己的HP对敌方单体发动近接突攻击	与“ディレイチャ–ジ”配合使用时威力上升，Lv5、Lv10时配合的伤害倍率上升
ATKブ–スト	–	物理攻击力上升	–
ハ–ベスト	ATKブ–ストLv1	自己的攻击击倒敌人时，回复我方全体的HP	–
ブラッドウエポン	ATKブ–ストLv3	3个回合内我方一列的物理・属性攻击力上升，行动时消耗10%的HP	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
スティグマ	ATKブ–ストLv5	对自己和敌方单体发动封印效果，自己的异常状态有一定几率转移给敌方	–
血の暴走	ハ–ベストLv3、ブラッドウエポンLv3	自己的HP减少时有一定几率对敌方发动通常攻击	–
DEFブ–スト	–	物理防御力上升	–
防御本能	DEFブ–ストLv1	战斗开始时我方全体有一定几率在5个回合内令异常状态无效化	–
グッドラック	DEFブ–ストLv3	消耗我方全体的HP，3个回合内我方全体的异常状态成功率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
不可视の灵盾	DEFブ–ストLv5	消耗自己的HP，3个回合内我方一列的属性防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
绊の恩惠	防御本能Lv3、グッドラックLv3	自己的行动导致同列同伴的HP减少时，同伴的TP在回合结束时自动回复	–
HPブ–スト	–	最大HP上升	–
リミットレス	HPブ–ストLv1	蓄力令次回合的攻击力上升，可以无视装备发动技能	–
ブラックサバス	HPブ–ストLv10	吸收敌方全体的HP回复我方全体的HP，同时封印和异常状态也会转移	–
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加	–

枪手（ガンナ–）



本作故事模式女主角的默认职业——枪手其实在2代时就出现过，除技能方面有大幅调整外，行动速度也加快了不少，往往能够先手制敌。由于VIT成长较低且只有轻型防具，以铳为武器的枪手适合在后列作战，攻击除了能够兼顾物理和属性两方面外，对于封印也很擅长。“ヘッドスナイプ”、“ア–ムスナイプ”、“レッグスナイプ”是初期就可习得且能一直用到最后的实用技能，推荐升到满级，10级时封印的成功率皆为65%，可以利用封印效果有效地限制住BOSS的杀招。三种属性射击只作为过渡，真正有价值的是上级的蓄力属性攻击，同级情况下威力为前者的1.5倍，配合多次行动的“アクトブ–スト”可以形成连续输出，只不过TP消耗较大，且蓄力期间受到的伤害也会增加，最好适当加以保护。“跳弹”作为面杀招式并不出众，不如把SP留给“バルカンフォ–ム”，后者不但能令攻击变为锁定敌方全体，满级时的威力提升为1.55倍。10级的“ペネトレイタ–”贯通触发率高达85%，10级的“ウィ–クショット”伤害提升1.7倍，都推荐学习，由于LUC成长不俗，枪手本身的会心率就不低，配合医术师的“医师の瞳”可以更进一步提高几率。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
铳マスタリ–	–	可习得铳系技能，装备铳时物理攻击力上升	–
ヘッドスナイプ	铳マスタリ–Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，附加头封效果	–
ア–ムスナイプ	铳マスタリ–Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，附加腕封效果	–
レッグスナイプ	铳マスタリ–Lv1	铳专用技，对敌方单体发动命中率高的远隔突攻击，附加脚封效果	–
フレイムショット	铳マスタリ–Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+炎属性攻击	–
アイスショット	铳マスタリ–Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+冰属性攻击	–
サンダ–ショット	铳マスタリ–Lv3	铳专用技，对敌方单体发动远隔突+雷属性攻击	–
チャ–ジショット	铳マスタリ–Lv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
ペネトレイタ–	铳マスタリ–Lv7	单体攻击有一定几率发生贯通，命中后列的敌人	–
跳弹	铳マスタリ–Lv10	铳专用技，对敌方全体随机发动2～3次远隔突攻击	Lv5时3～4次攻击、Lv10时4～5次攻击
チャ–ジフレイム	フレイムショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+炎属性攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
チャ–ジアイス	アイスショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+冰属性攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
チャ–ジサンダ–	サンダ–ショットLv5	铳专用技，蓄力后对敌方单体发动远隔突+雷属性攻击	发动前的蓄力期间受到伤害1.5倍
リチャ–ジ	チャ–ジショットLv3、ペネトレイタ–Lv3	战斗中使用技能时有一定几率回复消耗的TP	–
アクトブ–スト	ペネトレイタ–Lv3、跳弹Lv3	次回合自己可以连续行动2次	Lv5时2～3次行动、Lv10时3次行动
HPブ–スト	–	最大HP上升	–
ドラッグバレット	HPブ–ストLv1	解除我方单体的异常状态并回复HP	–
后方支援	HPブ–ストLv3	自己处在后列并进行防御时，前列同伴的HP回复	–
后方搅乱	ドラッグバレットLv3、后方支援Lv3	本回合内敌方后列的攻击、防御、命中率、回避率下降，附加眩晕效果	–
ATKブ–スト	–	物理攻击力上升	–
ウィ–クショット	ATKブ–ストLv1	发生会心攻击时伤害值上升	–
バルカンフォ–ム	ATKブ–ストLv3	3个回合内自己的通常攻击力上升，攻击目标变为敌方全体	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ダブルアタック	ウィ–クショットLv3、バルカンフォ–ムLv3	通常攻击有一定几率发动二连击	–
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加	–

医术师（メディック）



作为系列一贯的“奶妈”型职业，医术师是长期战斗中不可或缺的一员，为了确保自身和全队的安全，放在后列较为稳妥，除了能补血、解除异常状态外，医术师也会一些带异常状态的招式。“回复マスタリ–”是习得全部回复型技能的前提条件，且能有效提升回血量，必然要升满。“キュア”在升到5级解锁“エリアキュア”后就可以废弃，中后期的单体回复以“ヒ–リング”为主。“ディレイヒ–ル”的回复效果高于同级的“エリアキュア”，且为回合开始时最速发动，能够在关键时刻保住全队的性命。“バインドリカバリ”、“リフレッシュ”和“リザレクション”由于效果的



关系，毫无疑问都是要升到满级的。三种异常状态的招式中，满级时睡眠和麻痹的成功率皆为85%，毒为100%，玩家可以自行取舍。至于“ATKブ−スト”学习的意义不大，不如将SP留给“精神集中”加强持久作战的能力。另外，由于医术师本身的TEC成长为全职业第三，可以装备魔石让他得以使用炼金术士的属性攻击技能，在必要的时候也能提供一定的伤害输出。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
回复マスタリ−	−	可习得回复系技能，HP回复技能的回复量上升	−
キュア	回复マスタリ−Lv1	回复技，回复我方单体的HP	−
バインドリカバリ	回复マスタリ−Lv3	回复技，解除我方单体的封印状态、最大封印解除数2	Lv5时目标为一列、Lv7时最大封印解除数3、Lv10时目标为全体
リフレッシュ	回复マスタリ−Lv3	回复技，解除我方单体的异常状态	Lv5时目标为一列、Lv10时目标为全体
リジェネレ−ト	回复マスタリ−Lv5	回复技，3个回合内我方单体的HP在回合结束时自动回复	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ヒ−リング	回复マスタリ−Lv7	回复技，大幅回复我方单体的HP	−
リザレクション	回复マスタリ−Lv10	回复技，令我方单体从战斗不能状态回复	−
エリアキュア	キュアLv5	回复技，回复我方全体的HP	−
医术防御	バインドリカバリLv5、リフレッシュLv5	3个回合内我方全体的属性防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ディレイヒ−ル	リジェネレ−トLv3	回复技，次回合开始时回复我方全体的HP	−
医术防御Ⅱ	リザレクションLv3	3个回合内我方全体受到致命攻击有一定几率以HP=1的状态存活	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
HPブ−スト	−	最大HP上升	−
スリ−プドラッグ	HPブ−ストLv1	对敌方单体附加睡眠效果	−
ポイズンドラッグ	HPブ−ストLv1	对敌方单体附加中毒效果	−
パライズドラッグ	HPブ−ストLv1	对敌方单体附加麻痹效果	−
医师の瞳	HPブ−ストLv5	3个回合内我方一列的会心攻击率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
クリアストライク	HPブ−ストLv10	对敌方单体发动近接坏攻击	TEC越高、威力越大
TPブ−スト	−	最大TP上升	−
警戒斥候	TPブ−ストLv1	25步内伤害地形的效果减轻	Lv5时45步、Lv10时70步
博识	TPブ−ストLv3	怪物的素材掉落率上升	−
精神集中	TPブ−ストLv10	回合结束时如果HP为最大值的话自动回复TP	−
ATKブ−スト	−	物理攻击力上升	−
ヘヴィストライク	ATKブ−ストLv10	对敌方单体发动近接坏攻击，附加眩晕效果	−
伐采	−	在伐采点所能获得的素材数增加	−

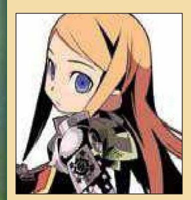
炼金术士（アルケミスト）



炼金术士拥有全职业中最高的TEC，速度相比初代也有所提升，强大的属性攻击能够有效地针对敌方弱点展开攻击，但是VIT是最低的、HP排在倒数第二，除了放在后列加以保护外，最好能给其配备带“HPブ−スト”和“DEFブ−スト”技能的魔石，免得在战斗中被秒。三色属性攻击是炼金术士的基本输出手段，配合满级的“定量分析”能将伤害提升到1.5倍。不过由于SP的消耗不小，建议只升满单体和全体攻击即可（想学习“变性の术式”的玩家可以有针对性地刷出魔石后再洗点）。“光击の术式”比较特殊，在玩家使用“握坏の术式”攻击，或是两招“光掌の术式”的反击效果后会自动触发，由于前者强制在前列才能使用，故不推荐学习，虽然“光击の术式”的威力在5级后就会被“火の术式”全面超越，但若是通过“光掌の术式”则有可能多次发动，掌握敌人行动规律的情况下可适当利用。此外，炼金术士的几个探索型技能，如“归还の术式”、“树海炼金の知识”、“博识”在前中期都有不错的辅助效果，可考虑适当学习，后期还是果断洗掉，学习“精神集中”来提升持久作战能力，否则TP消耗非常大。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
术式マスタリ−	−	可习得术式系技能，属性攻击力上升	−
火の术式	术式マスタリ−Lv1	术式技，对敌方单体发动远隔炎属性攻击	−
冰の术式	术式マスタリ−Lv1	术式技，对敌方单体发动远隔冰属性攻击	−
雷の术式	术式マスタリ−Lv1	术式技，对敌方单体发动远隔雷属性攻击	−
火炎の术式	术式マスタリ−Lv5	术式技，对敌方单体发动远隔炎属性攻击，伤害会左右扩散	−
冰结の术式	术式マスタリ−Lv5	术式技，对敌方发动可贯穿前、后列两体的远隔冰属性攻击	−
电击の术式	术式マスタリ−Lv5	术式技，对敌方一列发动远隔雷属性攻击	−
定量分析	术式マスタリ−Lv7	3个回合内自己的攻击命中敌方弱点时伤害上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
握坏の术式	术式マスタリ−Lv10	术式技，对敌方单体发动近接坏攻击	自身位于前列时才能使用，可触发“光击の术式”
大爆炎の术式	火の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔炎属性攻击	−
大冰岚の术式	冰の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔冰属性攻击	−
大雷岚の术式	雷の术式Lv5	术式技，对敌方全体发动远隔雷属性攻击	−
变性の术式	火炎の术式Lv3、冰结の术式Lv3、电击の术式Lv3	3个回合内敌方全体的属性防御力下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
光击の术式	握坏の术式Lv1	回合结束时，自动对“握坏の术式”或“光掌の术式”的目标对象发动远隔炎属性攻击	−
光掌の术式	光击の术式Lv1	本回合对自身的物理攻击无效化	可多次发动，后续发动率随发动次数逐步下降
光掌の术式Ⅱ	光击の术式Lv1	本回合对自身的属性攻击无效化	可多次发动，后续发动率随发动次数逐步下降
TPブ−スト	−	最大TP上升	−
归还の术式	TPブ−ストLv1	50%的几率瞬移返回街道	Lv5时成功率100%
树海炼金の知识	TPブ−ストLv2	舍弃所持素材时可得到金钱	−
博识	TPブ−ストLv3	怪物的素材掉落率上升	−
千里眼の术式	TPブ−ストLv5	显示周围FOE的位置	−
精神集中	TPブ−ストLv10	回合结束时如果HP为最大值的话自动回复TP	−
猛进逃走	归还の术式Lv3	消耗我方全体的HP从战斗中逃走，返回最后使用的楼梯或树海磁轴处	部分战斗无效，逃走失败时不会消耗HP
伐采	−	在伐采点所能获得的素材数增加	−

圣骑士（パラディン）



凭借远超旁人的VIT成长和技能效果，可装备重铠、盾牌的圣骑士拥有全职业中最强的防御能力。虽然圣骑士自身就可以装备剑和枪两种武器，但是在攻击方面的表现并不出众，其真正的价值是挡在前列充当守护全队的坚盾，面对强敌时设法化险为夷，确保同伴的安全。由于实用的技能很多，想全部升满并不现实，势必要有所取舍。包括三龙在内的强力BOSS都有超强的属性攻击，故“ファイアガード”、“フリーズガード”和“ショックガード”这三色属性盾都是必须学的，至少升到5级。“フロントガード”、“バックガード”和“防御阵形”则是针对物理攻击的不同防御手段，同样有必要升级，后期可以考虑用“パリング”的效果来替代前列防御。“パワーディバイド”在杂兵和BOSS战中都能有效吸引火力，不过不像“挑发”那样有少许减轻伤害的效果，故为了提高圣骑士自身的存活率，最好在发动“浑身ディフェンス”后再使用，并习得“オートガード”。至于回复型和探索型就放弃吧，这不是圣骑士的职责所在，没有必要浪费SP。魔石方面最好能追加一个“TECブースト”的技能，为其提升属性防御力。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
フロントガード	盾マスタリーLv1	盾专用技，本回合内减轻我方前列受到的物理伤害	回合开始时最速发动
バックガード	盾マスタリーLv1	盾专用技，本回合内减轻我方后列受到的物理伤害	回合开始时最速发动
ファイアガード	盾マスタリーLv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的炎属性攻击	回合开始时最速发动，Lv5时炎属性攻击无效、Lv10时吸收炎属性攻击
フリーズガード	盾マスタリーLv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的冰属性攻击	回合开始时最速发动，Lv5时冰属性攻击无效、Lv10时吸收冰属性攻击
ショックガード	盾マスタリーLv3	盾专用技，本回合内抵御1次对我方全体的雷属性攻击	回合开始时最速发动，Lv5时雷属性攻击无效、Lv10时吸收雷属性攻击
シールドスマイト	盾マスタリーLv7	盾专用技，对敌方单体发动近接坏攻击，附加腕封效果	–
パワーディバイド	盾マスタリーLv10	本回合内自己的HP上升，并替我方全体承受一切伤害	回合开始时最速发动
防御阵形	フロントガードLv5、バックガードLv5	3个回合内我方全体的物理防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
シールドラッシュ	シールドスマイトLv5	盾专用技，对敌方全体发动近接坏攻击，3个回合内敌方全体的物理攻击力下降	–
DEFブースト	–	物理防御力上升	–
挑发	DEFブーストLv1	3个回合内自己容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
浑身ディフェンス	DEFブーストLv3	3个回合内自己的物理防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
决死の觉悟	DEFブーストLv5	自己受到致命攻击时，有一定几率以HP=1的状态存活	–
パリング	挑发Lv5	本回合内对自己所在列的物理攻击无效化，发动次数1	Lv5时最大发动次数2、Lv10时最大发动次数3，后续发动率随发动次数逐步下降
オートガード	浑身ディフェンスLv5、决死の觉悟Lv5	自己受到攻击时有一定几率自动展开防御、减轻伤害	–
HPブースト	–	最大HP上升	–
警戒斥候	HPブーストLv1	25步内伤害地形的效果减轻	Lv5时45步、Lv10时70步
キュア	HPブーストLv3	回复技，回复我方单体的HP	–
エリアキュア	HPブーストLv5	回复技，回复我方全体的HP	–
猛进逃走	警戒斥候Lv3	消耗我方全体的HP从战斗中逃走，返回最后使用的楼梯或树海磁轴处	部分战斗无效，逃走失败时不会消耗HP
安息の祈り	キュアLv5、エリアキュアLv3	战斗胜利时回复我方全体的HP和TP	几名角色同时习得时，以等级最高的为准，效果无法叠加
TPブースト	–	最大TP上升	–
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加	–

剑士（ソードマン）



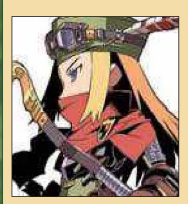
可装备剑、斧两种武器的剑士在STR、VIT和HP成长方面基本与高原部族相当，不过行动速度稍慢一些，是标准的前列攻击型职业。剑士在前期可选择走剑系或斧系技能分支——剑系招式的特点是攻击面较广，威力相对不足但一次可攻击多个单位，尤其“パワースラップ”技能纵使没有命中也有高几率附加盲目效果，有效降低敌方的命中率和回避率；斧系特技则强调对单体造成较高伤害，“ヘッドバッシュ”和“スタンスマッシュ”还能分别附加头封和眩晕状态，比较推荐后者，因为其有相当高的行动速度补正，5级以上时眩晕成功率就有50%，抢先发动可以有效地中断敌人的行动。初期无论走哪条分支，都建议专心一意，不要各招都升几级，导致发挥不出应有的效果。中后期就可以转型到“チェイスファイア”这三招追击技，配合炼金术士、枪手的属性攻击配合可以有效地针对敌方的弱点展开痛击，无论杂兵战还是BOSS战斗表现抢眼。“トライチャージ”的BUFF效果很多，非常值得学习，而在升满“追击の号令”后可以大幅提升同伴的追击率和威力，整体来说是一个体现团队配合的职业。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
剑マスタリー	–	可习得剑系技能，装备剑时物理攻击力上升	–
斧マスタリー	–	可习得斧系技能，装备斧时物理攻击力上升	–
レイジングエッジ	剑マスタリーLv1	剑专用技能，对敌方单体发动近接斩攻击	–
トルネード	剑マスタリーLv3	剑专用技能，对敌方单体发动近接斩攻击，攻击会向目标左右两侧扩散	–
パワースラップ	剑マスタリーLv5	剑专用技能，舍弃命中率向敌方单体发动强力的近接斩攻击，攻击未命中的情况下对敌方全体附加盲目效果	Lv4前命中率下降30%，Lv5后命中率下降50%
ハヤブサ驱け	剑マスタリーLv10	剑专用技能，随机对敌方2～3体发动近接斩攻击，对同一个目标不会攻击两次	Lv5时2～4个攻击目标、Lv10时3～4个攻击目标
ブーメランアクス	斧マスタリーLv1	斧专用技能，对敌方单体发动远隔坏攻击	–
ヘッドバッシュ	斧マスタリーLv3	斧专用技能，对敌方单体发动近接坏攻击，附加头封效果	–
スタンスマッシュ	斧マスタリーLv5	斧专用技能，对敌方单体发动近接坏攻击，附加眩晕效果	–
パワークラッシュ	斧マスタリーLv10	斧专用技能，对敌方发动可贯穿前、后列两体的近接坏攻击	–
ダブルアタック	パワースラップLv3、ヘッドバッシュLv3	通常攻击有一定几率发动二连击	–
チェイスファイア	トルネードLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方炎属性攻击的敌人发动炎属性追击，最大追击次数3	Lv5时最大追击次数4、Lv10时最大追击次数5，发动率随发动次数下降
チェイスフリーズ	トルネードLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方冰属性攻击的敌人发动冰属性追击，最大追击次数3	Lv5时最大追击次数4、Lv10时最大追击次数5，发动率随发动次数下降
チェイスショック	トルネードLv5、スタンスマッシュLv5	剑・斧专用技，本回合内对受到我方雷属性攻击的敌人发动雷属性追击，最大追击次数3	Lv5时最大追击次数4、Lv10时最大追击次数5，发动率随发动次数下降
DEFブースト	–	物理防御力上升	–
HPブースト	–	最大HP上升	–



技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
TPブースト	–	最大TP上升	–
ATKブースト	–	物理攻击力上升	–
リカバー	DEFブーストLv3	解除自己的封印状态，并令最大HP上升，最大封印解除数1	Lv5时最大封印解除数2、Lv10时最大封印解除数3
サベージクライ	リカバーLv3	3个回合内敌方全体物理防御力下降，但自己容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
トライチャージ	HPブーストLv2、TPブーストLv2	本回合蓄力，次回合自己的物理・属性攻击力、命中率、异常状态成功率上升	–
ウォークライ	ATKブーストLv3	消耗自己及同列同伴的HP，3个回合内自己和同列同伴的攻击力上升、防御力下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
追击の号令	トライチャージLv3、ウォークライLv5	次回合我方全体会对自己攻击过的敌人展开追击，与自己相同属性的追击率上升，与自己不同属性的追击威力上升	–
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加	–

游侠（レンジャー）



游侠是典型的后列型职业，拥有全员中最高的AGI，除了经常能用弓箭先手制敌外，回避率方面也非常出色。不过相比同是远程攻击型的枪手，游侠在杀伤力方面有所欠缺，技能也以辅助和探索型的居多。虽然攻击招式不多但性价比都还算不错，满级的“パワーショット”伤害为2.55倍，发动“サジタリウスの矢”后射向天空的箭矢会在2回合后自行掉落造成伤害，其间不需要全程蓄力，满级时伤害为5.65倍、眩晕几率60%，是最具威力的招式。在辅助型技能中，建议优先升级“AGIブースト”和“アクトファースト”以提升回避率和行动速度。“チェインダンス”和“エンドルフィン”搭配使用能够确保自身安全和TP的回复。“アザーズステップ”是非常有战略性的技能，满级时几率100%，在BOSS战的关键时刻协助同伴可以起到一举定乾坤的重要作用。“先制ブースト”和“先制ブロック”等探索型技能则能帮助队伍在杂兵战中占据主动。想要使用游侠还是建议用魔石给其搭配一些枪手或诅咒师的技能，最大限度地发挥其行动快的优势，第一时间令敌人限入不利状态凭此控制场上的局势。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
弓マスタリー	–	可习得弓系技能，装备弓时物理攻击力上升	–
パワーショット	弓マスタリーLv1	弓专用技，对敌方单体发动远隔突攻击	–
エイミングフット	弓マスタリーLv5	弓专用技，对敌方单体发动远隔突攻击，附加脚封效果	–
サジタリウスの矢	弓マスタリーLv10	弓专用技，2回合过后对敌方单体发动远隔突攻击，附加眩晕效果	–
ダブルショット	パワーショットLv5、エイミングフットLv3	弓专用技，对敌方全体连续发动两次远隔突攻击	–
AGIブースト	–	行动速度和回避率上升	–
ファストステップ	AGIブーストLv1	3个回合内我方单体的行动速度上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
トリックステップ	AGIブーストLv2	3个回合内敌方全体的命中率下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
シュアヒット	AGIブーストLv3	3个回合内我方一列的命中率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
アクトファースト	AGIブーストLv5	一定几率无视行动速度在回合开始时最先行动	–
アザーズステップ	AGIブーストLv10	指定的我方单体有一定几率在回合开始时最先行动	–
チェインダンス	ファストステップLv2、トリックステップLv2、シュアヒットLv2	3个回合内自己的回避率上升，但自己容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
エンドルフィン	チェインダンスLv5	自己成功回避敌方攻击的回合TP回复	–
先制ブースト	–	遇敌时先制攻击的几率上升，但对FOE等少数敌人无效	–
オウルアイ	先制ブーストLv1	16步内显示周围FOE的位置	Lv5时30步、Lv10时50步
先制ブロック	先制ブーストLv3	一定几率令敌方的先制攻击无效化，但对FOE等少数敌人无效	–
警戒步行	先制ブーストLv5	30步内遇敌率下降	Lv5时60步、Lv10时100步
HPブースト	–	最大HP上升	–
エフィシエント	HPブーストLv3	战斗中用道具回复HP、TP的效果上升	–
简易苏生	エフィシエントLv5	探索中有25%的几率令我方单体从战斗不能状态回复	Lv5时50%成功率、Lv10时100%成功率
TPブースト	–	最大TP上升	–
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加	–
伐采	–	在伐采点所能获得的素材数增加	–
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加	–

暗黑猎手（ダークハンター）

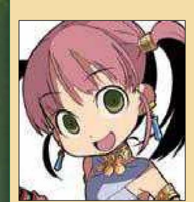


暗黑猎手的各项能力成长都比较均衡，虽然从数值方面看不出特点，但鞭、剑两个系列的技能附带众多异常状态和封印效果，在扰乱敌人行动、限制强力招式方面能够发挥奇效。鞭系的基础技能以三封效果为主，满级时的封印成功率皆为75%且有命中率补正。“エクスタシー”是极具有爆发力的技能，目标对象所处的封印数越多，威力越大，三封状态下的威力是零封时的三倍以上，且不会像“ソウルリベレイト”那样解除对方的不利状态，非常实用。剑系的基础技能则以限制行动类的异常状态为主，满级时的异常状态附加率皆为75%。“カタストロフ”在10级时的石化率为55%，虽然石化BOSS级敌人的成功率较低，但此招能给次回合带来135%的异常状态成功率加成，很适合搭配其他招式使用。“ソウルリベレイト”的威力虽然不及“エクスタシー”，但只要目标身中任意异常状态都能大幅提高伤害，准备期相对较短。另外值得一提的是，满级时“ブーストアップ”对于BOOST槽的额外增加量为60%，而暗黑猎手的封印、异常状态技在BOOST强化后的成功率都会进一步提升，应多多使用。只是其防御力较低，在前列时一定要注意保护好。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
鞭マスタリー	–	可习得鞭系技能，装备鞭时物理攻击力上升	–
ヘッドボンデージ	鞭マスタリーLv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加头封效果	–
レッグボンデージ	鞭マスタリーLv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加脚封效果	–
アームボンデージ	鞭マスタリーLv1	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加腕封效果	–
アナコンダ	鞭マスタリーLv5	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加中毒效果	–
ジエンド	鞭マスタリーLv10、アナコンダLv3	鞭专用技，对残余HP在40%以下的敌方单体发动吸收HP的近接斩攻击，附加即死效果	–
エクスタシー	ヘッドボンデージLv7、レッグボンデージLv7、アームボンデージLv7	鞭专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，目标的封印数越多、威力越大	–

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
剣マスタリ－	–	可习得剑系技能，装备剑时物理攻击力上升	–
ヒュプノバイト	剣マスタリ–Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加睡眠效果	–
ショックバイト	剣マスタリ–Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加麻痹效果	–
ミラ–ジュバイト	剣マスタリ–Lv1	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加混乱效果	–
ドレインバイト	剣マスタリ–Lv5	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，并吸收部分伤害回复HP	–
カタストロフ	剣マスタリ–Lv10、ドレインバイトLv3	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加石化效果，石化失败的次回合异常状态成功率上升	–
ソウルリベレイト	ヒュプノバイトLv7、ショックバイトLv7、ミラ–ジュバイトLv7	剑专用技，对敌方单体发动近接斩攻击并解除其异常状态	目标处在异常状态时威力翻倍，不处在异常状态时威力减半
ATKブ–スト	–	物理攻击力上升	–
ブ–ストアップ	ATKブ–ストLv3	BOOST槽的增加量上升	–
愤怒の力	ATKブ–ストLv5	自己的HP在30%以下时，物理・属性攻击力上升	Lv5时要求HP在40%以下、Lv10时要求HP在50%以下
トラッピング	ブ–ストアップLv3、愤怒の力Lv3	给自己和左右两侧的同伴设置陷阱，能对物理攻击的敌人发动反击，最大攻击次数3	Lv5时最大攻击次数4、Lv10时最大攻击次数5
TPブ–スト	–	最大TP上升	–
ハ–トバインド	TPブ–ストLv1	3个回合内敌方单体的行动速度下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
シャドウエントリ	TPブ–ストLv3	3个回合内自己不容易成为敌方攻击的目标	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
ダ–クカ–ス	ハ–トバインドLv2、シャドウエントリLv2	对敌方全体附加诅咒效果	–
HPブ–スト	–	最大HP上升	–
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加	–

吟游诗人（バ–ド）



以回复和辅助为主的支援型职业，凭借歌唱技的行动顺序补正吟游诗人出手的速度很快，但防御和体力都不出众，放在后列才能保证安全，也不用期待他能提供什么火力输出。拥有众多持久型强化、弱化效果是吟游诗人的特色，“序曲”和“幻想曲”连续使用能够协助同伴最大程度地对敌方的弱点造成伤害；“禁忌の轮舞曲”对TP的消耗比较大，如果只有一两种强化/弱化状态在身的话，使用起来不太划算，另外由于连对方的强化效果也会一并延续，故使用前一定要确认好双方的状态。“沈静なる奇想曲”是除了道具“ラウダナム”外，惟一能直接打消对方各种强化状态的招式，由于不少BOSS的自动回血技能都算作强化状态且无法用DEBUFF的招式取消，故此招很有学习的必要。“愈しの子守歌”和“山彦の轮唱曲”的效果相结合基本可以满足全队的HP回复需求，但是想要完全取代医术师的位置至少还需要用魔石配备解除封印和异常状态的技能。另外由于系列的一贯设定——强化和弱体状态最多同时各存在3种，故在使用吟游诗人时会受到一些限制，在战斗中势必要做出取舍。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
歌マスタリ－	–	可习得歌唱系技能，使用歌唱技时行动速度上升	
猛き战いの舞曲	歌マスタリ–Lv1	歌唱技，3个回合内我方全体的物理・属性攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
圣なる守护の舞曲	歌マスタリ–Lv1	歌唱技，3个回合内我方全体的物理・属性防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
韦驮天の舞曲	歌マスタリ–Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的行动速度上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
慧眼の旋律	歌マスタリ–Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的命中率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
火剧の序曲	歌マスタリ–Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加炎属性且攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
冰剧の序曲	歌マスタリ–Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加冰属性且攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
雷剧の序曲	歌マスタリ–Lv5	歌唱技，3个回合内我方单体的通常攻击附加雷属性且攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
山彦の轮唱曲	歌マスタリ–Lv7	歌唱技，3个回合内我方HP回复时，回合中其他同伴的HP也能回复1次	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
沈静なる奇想曲	歌マスタリ–Lv10	歌唱技，解除敌方全体的强化效果，强化解除数1	Lv5时强化解除数2、Lv10时强化解除数3
ホ–リ–ギフト	猛き战いの舞曲Lv5、圣なる守护の舞曲Lv5	战斗后获得的经验值上升	–
破邪の镇魂歌	韦驮天の舞曲Lv5、慧眼の旋律Lv5	歌唱技，3个回合内我方全体的异常状态自然解除率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
火幕の幻想曲	火剧の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的炎属性耐性下降，我方全体的炎属性耐性上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
冰幕の幻想曲	冰剧の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的冰属性耐性下降，我方全体的冰属性耐性上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
雷幕の幻想曲	雷剧の序曲Lv3	歌唱技，3个回合内敌方全体的雷属性耐性下降，我方全体的雷属性耐性上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
愈しの子守歌	山彦の轮唱曲Lv3	歌唱技，3个回合内我方全体的HP在回合结束时自动回复	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
安らぎの子守歌	沈静なる奇想曲Lv5	歌唱技，3个回合内我方全体的TP在回合结束时自动回复	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
禁忌の轮舞曲	愈しの子守歌Lv5、安らぎの子守歌Lv5	歌唱技，延长敌我双方的强化、弱体效果持续时间延长1回合	Lv5时延长2回合、Lv10时延长3回合
HPブ–スト	–	最大HP上升	–
警戒步行	HPブ–ストLv1	30步内遇敌率下降	Lv5时60步、Lv10时100步
キャンプ处置	HPブ–ストLv3	探索时可以回复我方单体的HP	–
蛮族行进曲	HPブ–ストLv10	3个回合内我方全体的最大HP上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
TPブ–スト	–	最大TP上升	–
采取	–	在采取点所能获得的素材数增加	–

武士（ブシド–）



武士的成长较为极端，高STR、高AGI、低VIT，凭借个性十足的刀技能够成为队伍的火力输出点，但身处前列时也要面临着被BOSS秒杀的危险，必须依靠同伴的保护才能确保安全。技能中的大部分刀技都要求先进入特殊的“构”状态才能发动，具体可分为三类构，虽然使用“踏み袈裟”后能直接发动各种刀技，但无法获得构的强化效果。“上段の构え”和“青眼の构え”的强化效果说明都是物理攻、防上升，实际上前者侧重攻击、满级时伤害为1.3倍，后者更强调防御、满级时受到伤害0.75倍。“无双の构え”必须从三种构状态转移而来，看似步骤繁琐，实际上能够继承构的不同强化并进一步提升效果，即只占用一格强化槽、却能够享受双重强化状态，非常值得学习。满级的“ツバメがえし”是BOSS战中的强力技，燕返三连击也是武士最具爆发力的招式。“一刀两断”的即死发动率很高，强烈建议学习，能在杂兵战中发挥巨大的作用，而满级的“一闪ブ–スト”可以令必杀率翻倍，强化伤害输出。值得注意的是武士受全职业最低LUC的拖累，较容易陷入封印和异常状态，一旦遭到腕封刀法就施展不开了，遇到此类敌人时要提前预防。



技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
刀マスタリー	–	可习得刀系技能，装备刀时物理攻击力上升	–
踏み袈裟	刀マスタリ–Lv1	刀专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，次回合可以使用各种构专用技	不能转入“无双の构え”
上段の构え	刀マスタリ–Lv5	刀专用技，转为上段构状态，3个回合内自己的物理攻击力、物理防御力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
青眼の构え	刀マスタリ–Lv5	刀专用技，转为青眼构状态，3个回合内自己的物理防御力、物理攻击力上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
居合いの构え	刀マスタリ–Lv5	刀专用技，转为居合构状态，3个回合内自己的行动速度、命中率、回避率上升	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
无双の构え	刀マスタリ–Lv10	刀・构专用技，3个回合内强化构状态，并能使用全部种类的构专用技	–
阿哞の尾击	踏み袈裟Lv7	刀・构专用技，本回合内对受到我方通常攻击的敌人展开追击，最大追击次数3	Lv5时最大追击次数4、Lv10时最大追击次数5
斩马	上段の构えLv1	刀・上段构专用技，对敌方单体发动近接斩攻击	–
ツバメがえし	上段の构えLv5	刀・上段构专用技，对敌方单体发动2次近接斩攻击	Lv5时攻击2～3次、Lv10时攻击3次
卸し焰	斩马Lv3	刀・上段构专用技，对敌方一列发动近接斩+炎属性攻击	–
一寸の见切り	青眼の构えLv1	刀・青眼构专用技，回避1次以自己为目标的攻击	Lv2时最大回避次数2、Lv10时最大回避次数4，后续回避率随发动次数逐步下降
小手讨ち	青眼の构えLv5	刀・青眼构专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加腕封效果	–
雷耀突き	一寸の见切りLv3	刀・青眼构专用技，对敌方发动可贯穿前、后列两体的近接突+雷属性攻击	–
首讨ち	居合いの构えLv1	刀・居合构专用技，对敌方单体发动近接斩攻击，附加即死效果	–
贯突	居合いの构えLv5	刀・居合构专用技，对敌方单体发动近接突攻击	–
拔刀冰雪	首讨ちLv3	刀・居合构专用技，对敌方全体发动远隔斩+冰属性攻击	–
ATKブースト	–	物理攻击力上升	–
一闪ブースト	ATKブーストLv5	会心攻击率上升	–
一刀两断	一闪ブーストLv5	战斗开始时有一定几率对敌方全体附加即死效果	–
HPブースト	–	最大HP上升	–
息吹	HPブーストLv3	回复自己及左右两侧同伴的HP	–
TPブースト	–	最大TP上升	–
傲骨不敌	TPブーストLv3	对敌方全体附加恐慌效果	–
采掘	–	在采掘点所能获得的素材数增加	–

诅咒师（カースメーカー）



诅咒师拥有仅次于炼金术士的TEC成长，LUC是全职业最高的，再加上本身对咒言技成功率的特有加成，令其在使用附带异常状态的招式时效果最为显著。不过相比枪手和暗黑猎手，其招式都是不带伤害判定的，故一般只能作为专职扰乱的后列辅助型角色，跟暗黑猎手搭配使用可以发挥后者“ソウルリベレイト”和“エクスタシー”的威力。想要把全部异常状态技都升满是不现实的，建议有所取舍、专精学习，否则起不到明显的效果。“力祓いの咒言”和“软身の咒言”都是强烈建议升满的技能，前者能令敌方的攻击威力降低20%，后者则可让我方全体的伤害变为1.25倍。“畏れよ、我を”是展开“命ず、言动能わず”等三招的前提，想要最大限度利用恐慌状态势必要学习。“ペイントレード”则是我方全职业中惟一一招无属性的攻击，本身威力就不俗，在HP降低的时候还有额外的伤害加成，可以成为队伍的火力点，不过TP消耗较多。诅咒师的技能中没有中毒、麻痹和即死，想要利用这三种异常状态就必须借助魔石系统，也可以考虑给其配备炼金术士的属性技，不浪费高TEC所能带来的伤害输出。

技能名称	习得条件	技能效果	效果备注
咒言マスタリー	–	可习得咒言系技能，使用咒言技时异常状态成功率上升	–
力祓いの咒言	咒言マスタリ–Lv1	咒言技，3个回合内敌方全体的物理・属性攻击力下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
软身の咒言	咒言マスタリ–Lv1	咒言技，3个回合内敌方全体的物理・属性防御力下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
幻惑の咒言	咒言マスタリ–Lv3	咒言技，对敌方一列附加盲目效果	–
狂乱の咒言	咒言マスタリ–Lv3	咒言技，对敌方一列附加混乱效果	–
昏睡の咒言	咒言マスタリ–Lv3	咒言技，对敌方一列附加睡眠效果	–
封の咒言：头首	咒言マスタリ–Lv5	咒言技，对敌方单体附加头封效果	–
封の咒言：上肢	咒言マスタリ–Lv5	咒言技，对敌方单体附加腕封效果	–
封の咒言：下肢	咒言マスタリ–Lv5	咒言技，对敌方单体附加脚封效果	–
畏れよ、我を	咒言マスタリ–Lv10	咒言技，对敌方一列附加恐慌效果	–
足违えの咒言	力祓いの咒言Lv2	咒言技，3个回合内敌方全体的行动速度下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
虚像の咒言	软身の咒言Lv2	咒言技，3个回合内敌方全体的命中率下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
罪咎の咒言	幻惑の咒言Lv2、狂乱の咒言Lv3	咒言技，对敌方一列附加诅咒效果	–
石化の咒言	狂乱の咒言Lv3、昏睡の咒言Lv2	咒言技，对敌方单体附加石化效果	–
ペイントレード	足违えの咒言Lv5、虚像の咒言Lv5	对敌方单体发动远隔无属性攻击，自己的HP越少、攻击力越高	–
重苦の咒言	罪咎の咒言Lv3、石化の咒言Lv3	咒言技，3个回合内敌方全体的异常状态自然解除率下降	Lv5时效果4回合、Lv10时效果5回合
杀气解放	畏れよ、我をLv1	20步内遇敌率上升	Lv5时40步、Lv10时60步
命ず、言动能わず	畏れよ、我をLv3	咒言技，本回合内处在恐慌状态的敌方无法行动且防御力下降	–
命ず、辈を食らえ	畏れよ、我をLv5	咒言技，本回合内处在恐慌状态的敌方会自相残杀，只有1个单位处在恐慌的话，其会自残	–
命ず、自ら裁せよ	畏れよ、我をLv10	咒言技，本回合内处在恐慌状态的敌方单体会自残	Lv5时攻击2次、Lv10时攻击3次
TPブースト	–	最大TP上升	–
先制スタナー	TPブーストLv3	战斗开始时有一定几率对敌方全体发动眩晕效果	–
HPブースト	–	最大HP上升	–
伐采	–	在伐采点所能获得的素材数增加	–





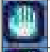
模式及难度

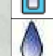
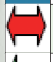
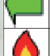
本作有两种模式可供选择：Classic是经典模式，玩家可以像往常一样自由作成角色、编成队伍，不过初期只有9种职业；Story即新作所力推的故事模式，其中有5名固定角色围绕着剧情中的种种谜团展开冒险，高原部族和枪手这两个职业是故事模式特有的，惟有将故事模式通关才能在经典模式中使用，故建议玩家先游玩本模式。

难度方面也更加细化，分为Picnic、Standard、Expert三种，难度逐级提升，难度越高，敌人的攻防能力越强，且我方越容易身中异常状态。前两种难度在队伍全灭后不会立刻Game Over，玩家有Retry的机会（Picnic无限次、Standard仅一次）从败北的战斗开始前重新游戏。在城镇界面时可以进入Option选项调整难度，下文攻略以故事模式的最高难度为基准。

图标说明

下文攻略会给出正篇流程的树海、遗迹地图，迷宫中的常用图标解释参见下表。文中列举的“事件”是在迷宫中直接触发的特殊事件，支线任务相关的事件点位请参看攻略后的“资料列表”部分。

图标	说明
	可以直接通过的门
	需要水晶或是调查装置后才能开启的大门
	向上一层
	向下一层
	宝箱
	树海磁轴，可存档、返回城镇或前往遗迹
	采取点，每天可调查一次
	伐采点，每天可调查一次
	采掘点，每天可调查一次

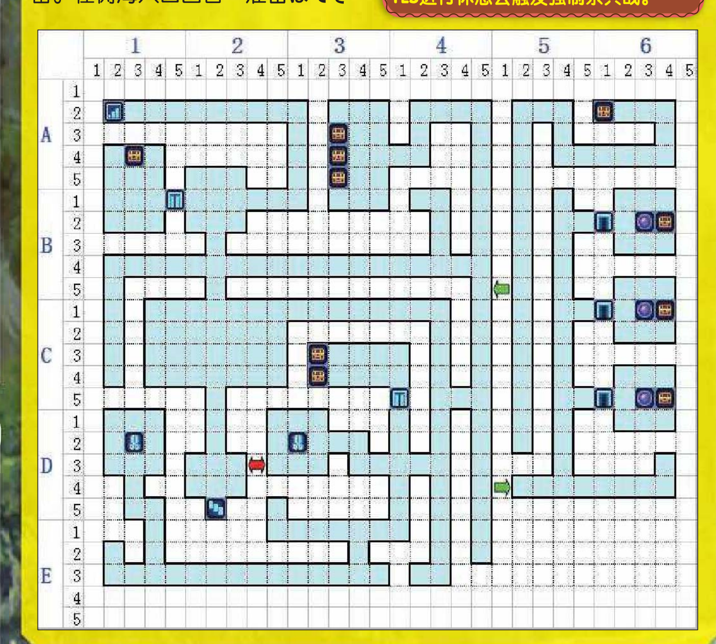
图标	说明
	电梯，可直接通往指定层
	FOE级敌人或BOSS
	莲花，可乘坐其在水面移动
	特殊装置，有开灯、开门等不同功效
	治愈之泉，调查后全员HP、TP回满
	落穴陷阱，踩上后直接掉落到下一层
	双向密道，大多需要先到远端调查才能开通
	单向通道，穿过后就无法回头
	火把，点燃后可照亮周围一片区域

第一阶层 翠绿ノ树海B1F

主角受托来到艾托利亚（エトリア）的执政院，选择“ミッションの受领”接下首个主线任务“ハイランダ-への试炼”，对方会委派两名NPC——武士怜（レン）和诅咒师茨斯库露（ツスクル）同行，玩过初代的玩家相信对这两位角色不会陌生。在获得“迷宫の地图”后就可以前往树海迷宫了。当前任务的目标是将红色线框内的地图绘制完成，不想亲自动手的玩家也可以进入Option把“AUTO MAP”调成“FULL”，等画得差不多时NPC就会有对话提示。本阶层敌人的实力很弱，而两名NPC的等级都在30以上，主角根本不会有生命威胁，不妨适当练级（推荐练到5级以上）。杂兵中“シンリンチョウ”用物理以外的攻击打死才能掉落特殊素材“复眼”。完成地图并返回执政院报告，两名NPC便会离队。接下主线任务“エトリア怪异を追え”后需要单独行动一段时间，建议先到商店好好整备一番。在树海入口回答“准备はできてます”便可乘坐马车前往遗迹，卫兵还会赠送3个“メディカ”及“ネクタル”。

本层迷宫两扇有白色水晶和紫色水晶封印的大门目前无法开启，而（5D-1,4）的单向密道要等进入第二阶层以后才能通行。

FOE：全てを刈る影（HP=1378）。
采集：（伐采点）朱色の木の实、巻きつくツタ、丈夫な木片。
宝箱：（3A-3,3）火术の起动符、（3A-3,4）ネクタル、（3A-3,5）解析グラス、（1A-3,4）铜のグリモアI、（6C-4,5）斥候の长靴、（6C-4,1）四つ叶のクローバー、（6B-4,2）冰术の起动符、（6A-1,2）铜のグリモアI、（3C-2,3）ネクタルⅡ、（3C-2,4）铜のグリモアI。
事件：（1C-2,4）发现遗落物，选择“ブーツに手をのばす”得到“辉石”，但随后触发强制杂兵战；（4E-5,2）选择“清水をすくい饮んでみる”全员TP+10，且每天都可回复一次；（2D-5,5）回答YES吃下红色果实的角色HP+15；（1E-2,2）回答YES得到金钱100；（1D-3,3）回答YES进行休息会触发强制杂兵战。



遗迹 グラズヘイムArea Ⅰ

只有主角一人行动期间尽量不要恋战，否则遭遇多名敌人时容易阵亡，径直进入（2D-3,5）的大门触发剧情。主角在遗迹的装置中发现了一位沉睡的少女，另一方面3名陌生人被怪物追赶到了这里，情况危急惟有先并肩迎敌。BOSS战取胜后交谈得知，三人组是米兹伽鲁兹（ミズガルズ）图书馆派出的调查队，同样是为调查怪异现象而来，三人的名字分别是西蒙（サイモン）、拉库娜（ラク-ナ）和亚

瑟（アーサー）；而沉睡少女则似乎失去了过往的记忆，除了记得自己的名字叫芙蕾多莉卡（フレドリカ）外，似乎还对主角留有模糊的印象。随后根据感叹号提示，依次调查（1D-4,5）的古代文明装置和（1E-5,2）的裂缝，在（1D-2,5）和（4D-3,3）先后触发剧情后，返回遗迹入口处与卫兵对话踏上回程。（3D-5,5）处有一个装置目前无法启动。进入执政院汇报任务，输入公会名称、得到“执政院からの亲书”后，便能以5人小队的形式继续对树海迷宫展开探索，酒场也会出现支线委托。

BOSS 彷徨いし骆驼

HP=1120、攻9、防8

虽然是BOSS级的敌人但比较肉脚，炎、冰、雷属性都是其弱点。炼金术士的三种基础术式可以对其造成有效伤害。圣骑士用“フロントガード”全程保护前列角色。医术师伺机而动，对濒血的角色展开救治。枪手如果能用“ヘッドスナイプ”成功封住对方的头部，BOSS最有威胁的头槌攻击就无法施展了。



第一阶层

翠绿ノ树海B2F

突入2层后再返回艾托利亚时就会触发剧情，拉库娜家的女仆罗莎（ローザ）所在的公会据点（ギルドハウス）设施开启，玩家可以对其自行命名。在本层前进不远就会看到FOE的身影，这种敌人在地图上可见、且非常强力，在队伍实力不足时惟有敬而远之、设法绕道避开。走到（4B-3,2）处会发生强制杂兵战，闪光的稀少个体实力比一般怪物强出不少，每回合都会优先行动且有较高的几率逃跑，当然击倒后获得的经验值回报也更丰厚，是通常怪物的5倍且更容易触发魔石机会，遇到后切勿放过。本层沿路中可以看到一些形状怪异的石头，深入到（4C-5,1）时就会发现其中有一些是FOE拟态假扮的，当它警觉后需第一时间撤出其正面的直线范围，否则会被撞上。

FOE 岩イノシシ

HP=1503、攻18、防13

平时呆在原地外形与岩石无异，一旦玩家出现在其正面视野范围内就会警觉，并立刻向正前方突进、直到撞墙。利用这种习性可以把它引出狭窄的过道，从其背后开战也能确保先制攻击。岩猪对一切物理攻击皆有抗性、非常耐打，其蓄力后的伤害值也很客观，尤其“突进”能够贯通前后两列，对后列角色的威胁极大，用脚封效果的技能才能阻止突进的发动。

FOE 狂える角鹿

HP=1055、攻17、防13

角鹿只会沿着固定的路线移动，纵使玩家出现在其视野范围内也不会警觉，故很轻松就能绕过。它的危险之处在于高几率发动混乱效果的“困惑のステップ”，很容易打乱我方的战术，挑战前提是枪手的“レッグスナイプ”有较高的封印成功率，封住脚部后这招就无法施展了。此外其高威力的头技“かちあげ”很可能秒掉前列角色，需用圣骑士予以保护，再针对其弱点雷属性进行打击。

FOE： 狂える角鹿（HP=1055）、岩イノシシ（HP=1503）。
采集：（采取点）蜜のかけら、小さい花、姫リンゴ。
宝箱：（1A-2,4）アリアドネの丝、（7C-4,4）ネクタル、（7D-3,1）解剖用水溶液、（2D-5,2）アムリタII、（3D-2,2）圣なる赠り物。
事件：（3A-5,5）回答YES吃下橙色果实的角色TP-10；（3C-4,2）回答YES窥探灌木深处的角色HP-5；（4D-2,1）回答YES吃下深绿色果实后全员TP+15，且每天都可回复一次；（4B-3,4）选择“いただきます”全员HP、TP回满，且每天都可回复一次。



第一阶层

翠绿ノ树海B3F

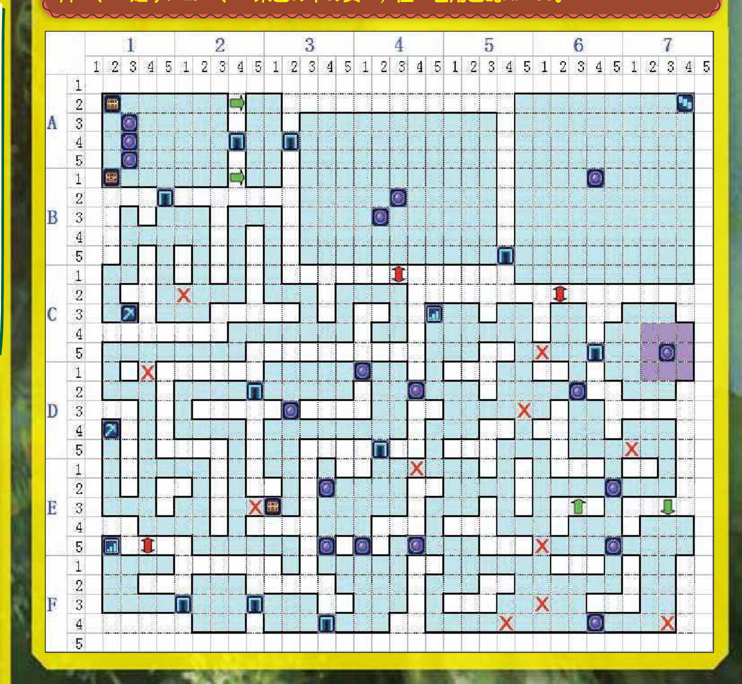
刚到3层就会看到系列玩家熟悉的螳螂型FOE，只要一进入其所在的区域它就会警觉并积极移动过来，只能依靠队伍移动力上的优势把它甩掉。之后区域的FOE会逐渐增多，不过径直往门的方向冲它们是追不上的。到达（1C-5,5）后会遇到先前帮助过主角的柃和茨斯库露，要先返回执政院受领新的主线任务“スノードリフトの恐怖！”才能继续深入探索。进入（2F-5,3）的大门后目睹巨狼袭击士兵的一幕，诅咒师茨斯库露及时出现击倒怪物，并帮队伍进行回复。

FOE 全てを刈る影

HP=1378、攻18、防13

警觉范围很广，玩家基本找不到机会偷袭，不过其每走三步都会停一下，故想绕过的话难度不大。初次挑战建议在3层最开始的区域尝试，另外两个区域需同时面对多只FOE，压力较大。螳螂的威胁在于列攻击招式“大镰斩”，只要能封住腕部便能彻底压制住它，另外在腕封状态下将其击倒才能掉落特殊素材“缚られた大镰”。

FOE： 岩イノシシ（HP=1503）、全てを刈る影（HP=1378）。
采集：（采掘点）灰铁柘榴石、古铜石、辉石。
宝箱：（3E-1,3）铜のグリモアI、（1A-2,2）ブラインドダガー、（1B-2,1）好机のスカラベ。
事件：（2F-3,3）对话后诅咒师能令全员HP、TP回满，而且在击倒B5F的BOSS前都可在此免费回复；（3F-2,1）遭遇熊，依次回答NO→YES可以得到“丈夫な木片”、“姫リンゴ”、“朱色の木の实”，但一名角色的HP-30。



第一阶层

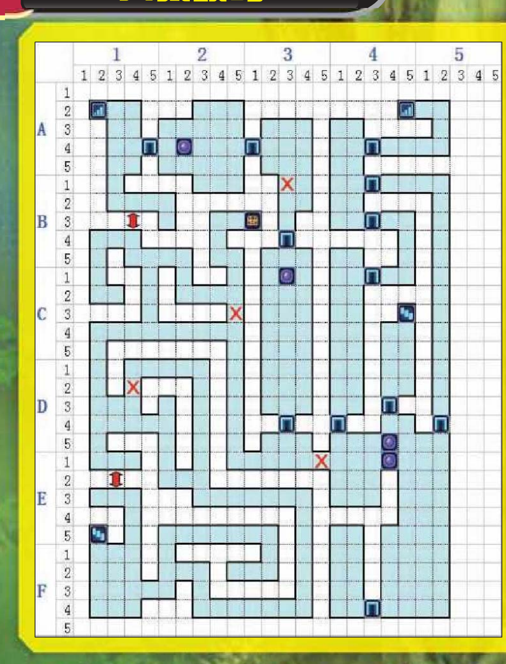
翠绿ノ树海B4F

前行一段路就会听到远处传来的狼嚎，穿过（3D-3,4）的大门后前方有一只FOE挡住去路，此战不可避免。获胜后继续前进，在（3A-2,4）见到武士柃，她会赠送3个“轰音弹”，该道具发出的巨大声响能掩盖其他声音，凭此可以抵消本层FOE呼叫同伴的特性。

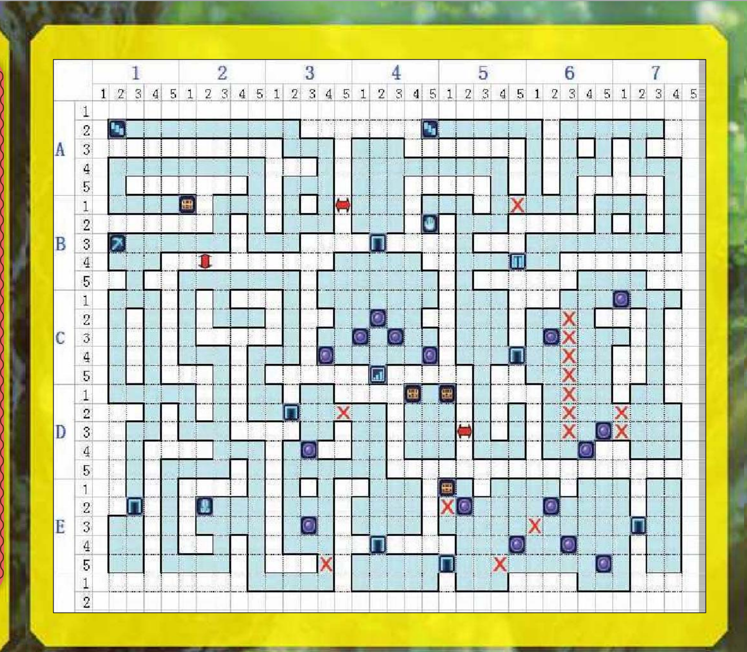
FOE フォレストウルフ

HP=660、攻18、防13

会灵活地挡住玩家去路的FOE，不过整体实力反倒不如前B2F的岩猪。森狼对冰属性有抗性，弱点则是炎属性。头技“デビルクライ”的效果是提升物理攻击力，蓄力后的“远吠え”则会把其他FOE呼唤过来，一旦战斗拖得太久就需要同时面对多名强敌，故应抓住其体力较少的特点速战速决。准备好道具“轰音弹”，看到它进入“身构え”状态时立刻投掷一个，就能打消召唤效果。



FOE：フォレストウルフ（HP=660）、全てを刈る影（HP=1378）。
宝箱：（3B-1,3）アムリタ。
事件：（2F-5,2）选择“周りの土ごと掘り返す”可得到3个“メディカ”，选择“全力で引っ張り出す”则可得到1个“灰铁柘榴石”；（1C-3,2）回答YES触发强制杂兵战，获胜后得到“铜のグリモアI”。



第一阶层 翠绿ノ树海B5F

本阶层的FOE种类、数量众多，前几层见到过的也会登场，玩家要牢记它们各自的行动规律才能顺利回避战斗。在（4E-5,5）再次遇到怜，她会赠送3个“明灭弹”，该道具释放的强光能令周围的FOE、比如“スノ-ウルフ”无法介入战斗。新增杂兵中需要小心“暴れ野牛”，封住脚部可以阻止其践踏攻击，用突攻击将其击倒才能掉落特殊素材“贯通した牛皮”。穿过（4B-2,3）的大门就会见到BOSS狼王，其身边初期就有4条雪狼，战斗中还能召唤森狼，不提前做好准备的话容易被拖入漫无止境的持久战。击倒BOSS后狼群就会散去，下楼突入新的区域可以发现树海磁轴，此后就能直接传送到第二阶层。

FOE スノ-ウルフ

HP=859、攻16、防14

雪狼平时见到玩家靠近会主动逃跑，一旦玩家在其附近开战就会趁机乱入搅局，故在战斗中也要注意下屏幕地图的情况，关键时刻可以投掷“明灭弹”来阻止其靠近。雪狼的实力不强，同样耐冰弱炎，攻击全体的头技“バインドハウル”威力不高但带有眩晕效果，不想被打乱节奏建议优先封印其头部。

BOSS スノ-ドリフト

HP=3372、攻19、防15

开战前要多准备一些“轰音弹”和“明灭弹”，在战斗中及时使用才能免于被其他狼怪包夹，这也是顺利挑战的前提，玩家要设法在道具耗尽前将BOSS击倒。狼王与其他狼型敌人一样耐冰弱炎，招式中“冻てつく牙”会对我方单体造成较大伤害且带有贯通效果，“テラ-ハウル”则是给全体附加恐慌状态的嚎叫，两招都是头技。成功封印住头部后BOSS就没有太大威胁，医疗师负责投掷两种特殊弹，事先对物理攻击手使用“ファイアオイル”能令其招式附带炎属性，狼王对毒耐性不高的特点也可以利用。特殊素材“狼王の尻尾”的掉落条件是在一回合内将BOSS击倒，等以后实力强了再回来挑战即可，树海迷宫中的大部分FOE和BOSS都是会复活的。

FOE：狂える角鹿（HP=1055）、全てを刈る影（HP=1378）、フォレストウルフ（HP=660）、スノ-ウルフ（HP=859）。
采集：（伐采点）朱色の木の实、巻きつくツタ、丈夫な木片；（采取点）蜜のかけら、小さい花、姬リンゴ；（采掘点）灰铁柘榴石、古铜石、辉石。
宝箱：（2B-1,1）铜のグリモアI、（5D-1,1）战功の角笛、（4D-4,1）ファイアオイル、（5E-1,1）金钱400。
事件：（2C-5,2）回答YES聆听鸟儿的歌声，全员TP+10，且每天都可回复一次；（3F-4,1）选择“いただきます”全员HP、TP回满，而且每天都可在此回复一次。（7E-4,5）回答YES进行休息、全员HP+20，但再选一次YES就会触发强制杂兵战。

遗迹 グラズヘイムArea Ⅰ

返回执政院汇报任务，随后虽然可以继续探索树海迷宫6层，但如果不先完成遗迹的剧情，大密林B6F的（4D-1,4）处就无法通行，故需先通过树海磁轴转移到遗迹中先前无法进入的区域。遗迹中黑暗区域里的FOE会陷入沉睡，不过有些挡在路口上，调查（6E-5,3）的装置开启照明后骆驼型FOE就会醒来并开始移动，这样便能绕过它们继续前进。鸟型FOE在醒来后会积极追逐玩家，利用这一特性把它们引出窄路口，再迅速回去关灯就能安然通过。其实这里出没的两种FOE都不太强，有自信的玩家可以直接强行突破。穿过（4C-3,1）的大门就会迎来BOSS战，首战看不到BOSS的形体、攻击也无法命中，一个回合后先撤退，BOSS消失后迅速前往西北的小房间开灯，之后便能看见其本体（开战前最好先干掉本区的两只鸟型FOE）。击倒BOSS后（4B-5,1）北侧的墙壁处才能发现隐藏门，调查其中的端末触发剧情。不过目前无法向遗迹的更深层进发，先返回树海迷宫探索吧。

FOE 荒ぶる骆驼

HP=1858、攻20、防15

骆驼只会沿着固定路线移动，每次走两格，在其沉睡时触发战斗可先制攻击。虽然物理攻防较高，但炎、冰、雷三种属性皆是弱点。“パワ-レイジ”的效果是强化物理攻击，“ハンマ-ヘッド”则为列攻击，封印其头部就能阻止这两招。不过“猛突进”的伤害也不容忽视，且附带贯通和腕封效果，前列角色够强的话还是建议优先封印脚部。

FOE カ-マインビ-ク

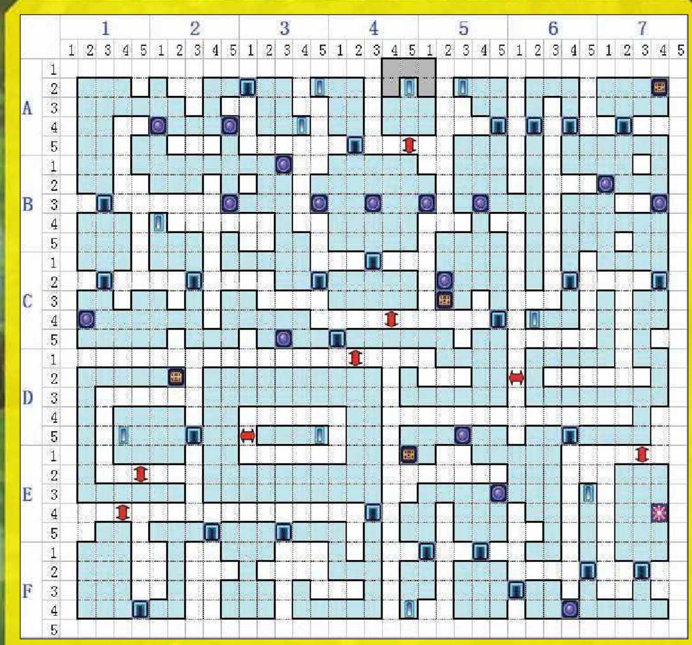
HP=1656、攻19、防16

平时呆在原地，玩家接近后会警觉并展开追击，同样可以利用其沉睡的特性先手制敌。大鸟的攻、防、体力都不及骆驼，不过行动速度快，头技“インザダ-ク”可以打到后列角色，且带有盲目和头封效果，但也仅此一招，封印其头部后就可以针对突和雷属性的弱点轻松虐杀了。

BOSS クア-ル

HP=2980、攻21、防16

在黑暗中时隐时现，且会警觉并追击玩家，开灯后反而只会停在原地，可以绕到其背后展开先制攻击。BOSS弱冰、耐雷，招式相对丰富，两招腕技分别为攻击单体和攻击一列并附带攻击力下降效果；头技“常暗のゆりかご”对我方全体附加睡眠效果；脚技“无明の使者”则是攻击全体，但仅在4的倍数回合使用。针对BOSS攻击多为新属性的特点，在战前可以装备上有对应耐性的防具。开战后优先封住BOSS的腕部，这样才能最大限度地减轻伤害，4的倍数回合前如果没能令其脚封的话，就利用圣骑士的技能强化我方防御，只要后列角色不至于被秒杀即可。BOSS对于封印和异常状态的抗性都不高，医术师与枪手可以有效发挥各自的长处。



FOE：荒ぶる骆驼（HP=1858）、カ-マインビ-ク（HP=1656）。
宝箱：（2D-2,2）ネクタル、（4E-5,1）好机のスカラベ、（7A-4,2）アムリタ、（5C-2,3）ネクタルⅡ。



FOE：森の破坏者（HP=2320）。
采集：（采取点）十字の种子、ミント草、树液の块。
宝箱：（2D-5,5）斥候の长靴、（7D-3,5）金钱1500、（7C-1,1）テリアカβ、（5C-4,1）アムリタⅡ。
事件：（1A-5,4）选择“木をよじ登って取る”得到道具“错びた短剑”，返回酒场与“短剑を失くした冒险者”对话并回答YES交还，就能得到“リ-フチュニック”；（7B-4,2）回答YES吃下食物后全员HP+50，不过走出15步后随机一名角色的HP减少；（7D-3,3）依次回答YES→NO调查蜂巢触发强制杂兵连战，获胜后全员HP+150、TP+80。



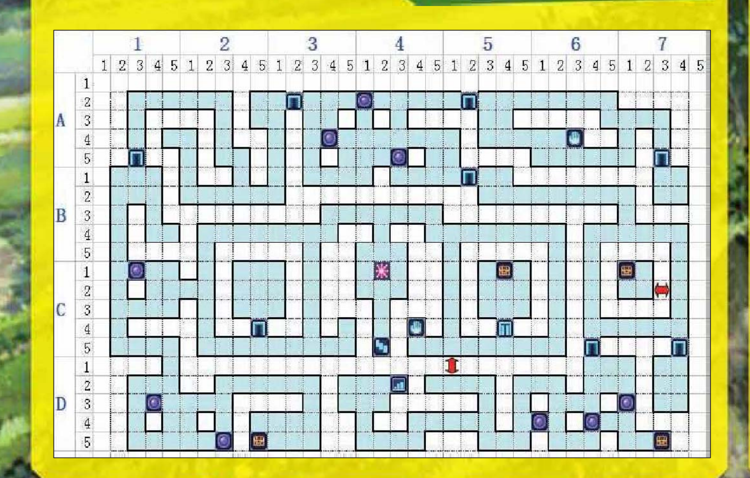
第二阶层 原始ノ大密林B6F

从遗迹返回艾托利亚后先去执政院汇报情况，大密林中的敌人拥有不少令我方陷入异常状态的招式，包括中毒、睡眠、恐慌等，建议优先提升医术师的“リフレッシュ”技能等级。新增杂兵中“ポイズンウ-ズ”的特殊素材“凝缩された粘液”需以坏攻击击倒；“ロンギスクアマ”的特殊素材“斩られた背羽”则需以斩攻击击倒。本层的FOE不难躲过，只不过往往是多只一起行动的，在移动时注意不要被它们逼到死角。

FOE 森の破坏者

HP=2320、攻26、防19

熊怪只会沿着固定的路线移动，是典型的物理型FOE，且没有弱点属性。头技“恐怖の咆哮”对我方全体附加恐慌效果，TP减少事小、行动被中断才比较麻烦，故建议先封印其头部阻止此招。腕技“ひきさく大爪”为列攻击，前列防御足够的话还是可以稳住阵脚的，毕竟其行动速度不快。以腕封状态击倒FOE才能掉落特殊素材“破坏者の拘束腕”，这是制造刷魔石的道具“好机のスカラベ”的必要素材，不妨多多积累。



第二阶层 原始ノ大密林B7F

突入第7层后返回执政院可接到新的主线任务“飞龙のタマゴを入手せよ”并获得“卵の在り处のメモ”，本层也开始出现伤害地形（地图中以红色表示），需用道具“斥候の长靴”或技能“警戒斥候”才能减轻伤害效果。杂兵中“かみつき草”的特殊素材“封じられた腕蔓”需以腕封状态击杀才能掉落。在第8层得知治愈之泉的情报后，进入本层（4E-2,2）的大门就会遭遇“泉の魔物”，虽然不是必打的BOSS，但解决掉它后下层的治愈之泉效果才能恢复，对后续的探索很有帮助。另外，在西南角宝箱中找到的白水晶碎片，可用于开启之前遇到的那些镶有白色水晶的大门。

FOE ジャイアントモア

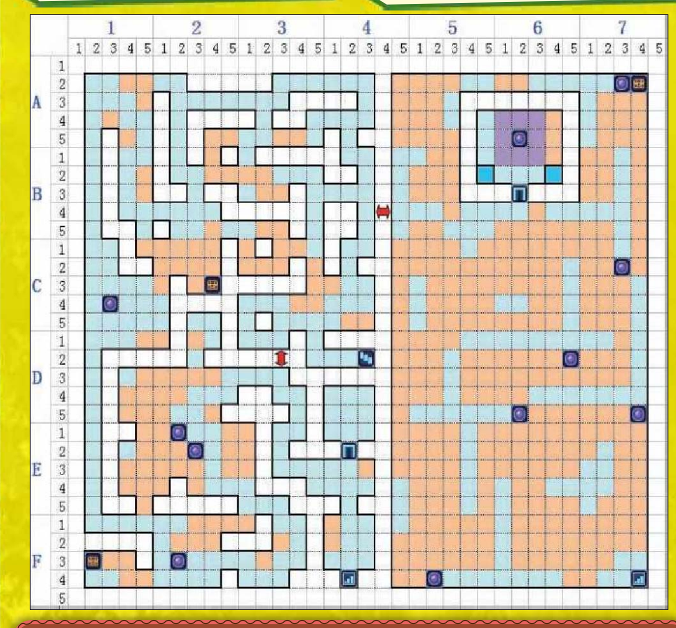
HP=2041、攻26、防18

平时只会站在原地以顺时针或逆时针规律转向，不从其正面靠近就不会触发警觉，从身后先制攻击也非常容易。巨鸟的整体能力不如上一层的熊怪，优势是行动速度快，仅有的一招“突击”是全体攻击，容易对后列角色造成威胁，但只要封住脚部，其招式单一的缺点就体现出来了。另外它对盲目状态的抗性很低，有相应招式的话可以有效降低命中率。

BOSS 泉の魔物

HP=1950、攻22、防23

螃蟹的防御力较高，且对斩、突皆有抗性，我方以单纯的物理攻击很难造成有效伤害，应针对其弱点用雷属性魔法攻击或提前使用“ショックオイル”。其威胁在于蓄力后的“死神の爪”，纵使即死效果不发动、高伤害对于后列防御力不足的角色也能形成秒杀，除了以圣骑士的“防御阵形”提升全员物防外，让她用“挑发”吸引火力也很有必要。



FOE：ジャイアントモア（HP=2041）、灾いの巨神（HP=3390）。
宝箱：（2C-4,3）解剖用水溶液、（1F-2,3）白水晶のカケラ、（7A-4,2）圣なる赠り物。
事件：（1F-2,1）回答YES，所选角色的TP+50，但随后触发强制杂兵战；（4A-3,2）调查发现巨大花，之后必定触发强制杂兵战，回答YES会遭到敌方偷袭，反之则是我方处于先制状态；（4E-2,1）初次到达时全员HP、TP全回复，之后强制离开，在B8F得知治愈之泉的情报后再来，就会遭遇“泉の魔物”。



原始ノ大密林B8F

本层出现的新敌人“火食い鸟”较为特别，其本身对炎属性有抗性，但特殊素材“赤玉石”要用炎属性击倒它才有机会掉落，其实用带炎属性的物理攻击也是可以的，否则伤害值太低。进入（4D–4,4）的门后遇到怜和茨斯库露，并得知治愈之泉受到魔物占据，返回7层与魔物开战就可以让此处的泉水复苏，用于回复HP和TP。

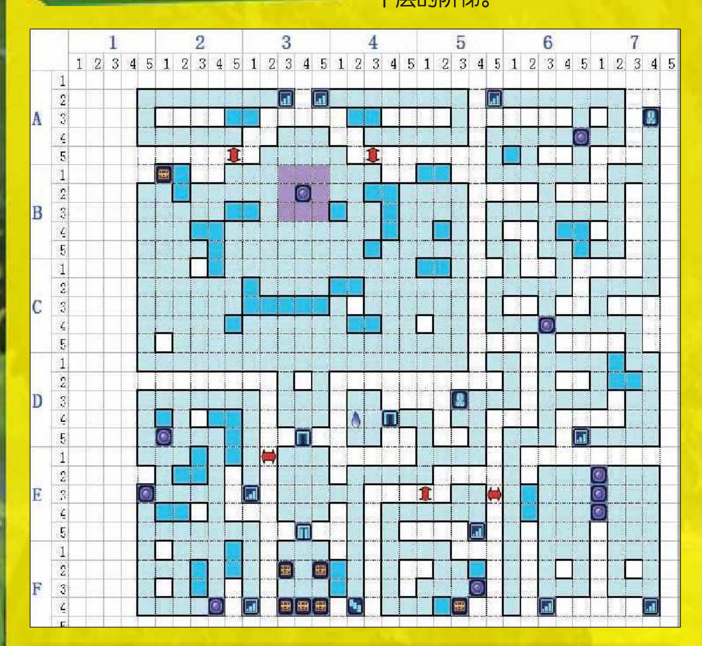


进入本层中央的大区域时就会看到“ワイバーン”，它的警觉范围非常大，且会喷射雷电进行地图攻击，触碰到后全队伤血50（但不会致死）。飞龙的血量高达22500，以现阶段的实力不可能伤其分毫（其实它是正篇通关后追加任务的挑战目标），玩家的目的并非与其交手，而是趁着紫电发射的间隙靠近，在它背后（3A–4,5）的点位调查即可获得“龙のタマゴ”。返回艾托利亚汇报任务，在酒馆稍事休息后前往宿屋触发剧情。再度返回8层，在（4B–3,1）穿过北侧的隐藏通路就能发现通往下层的阶梯。

FOE 密林の杀し屋

HP=2017、攻29、防25

大蝎子平时潜伏着在地图上不会显示，只有靠近触发它的警觉时才会突然现身，并追逐玩家一段距离。其对斩、突攻击有抗性，弱点是雷属性。蝎子的威胁主要来自于尾部的“麻痹毒针”攻击，打法也与对付杂兵“デススコ–ピオン”时一样，优先封住脚部，这样其只能使用普通攻击就不足为惧了。



FOE：ジャイアントモア（HP=2041）、密林の杀し屋（HP=2017）。
采集：（伐采点）绳文坚、络まるツタ、轻量の坚木。
宝箱：（2B–1,1）铜のグリモアI、（5F–3,4）战功の角笛、（3F–3,2）铜のグリモアI、（3F–5,2）ネクタルⅡ、（3F–3,4）火炎术の起动符、（3F–4,4）冰结术の起动符、（3F–5,4）雷电术の起动符。
事件：（4D–2,4）泉水复苏后可令全员HP、TP回满；（3E–5,1）回答YES，前往（4F–4,1）找到失踪的士兵，并将（5E–1,3）的密道指给他，再度返回（3E–5,1）处对话得到1000金钱作为答谢。

第二阶层

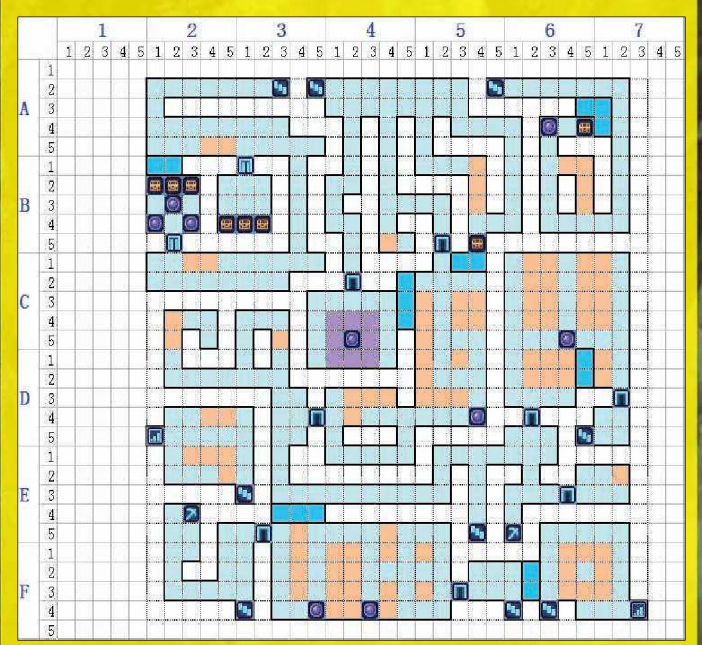
原始ノ大密林B9F

9层和8层之间有很多阶梯相通，需要经过反反复复地上下楼才能把探索区域不断扩大。在（5F–4,3）发现士兵和受伤的冒险者，带着伤者返回艾托利亚后，就能在执政院触发新的主线任务“密林の魔物ケルヌンノスを倒せ”，返回宿屋也能得到1500金钱的谢礼。本层的象型FOE绝对不会踏上伤害地形，利用此特性可以轻松避过它们。新增杂兵“ビッグウ–ズ”的特殊素材“澄んだ水晶核”需令其陷入头封状态后再击倒。

FOE 灾いの巨神

HP=3390、攻29、防20

巨象平时只沿着固定的道路行进，发现玩家会警觉并展开追逐，但绝不会踏上红色的伤害地形。它的体力较多，蓄力后的脚技“猛猪突进”锁定全体且威力惊人。战斗中建议优先封住头部，这样可以阻止其蓄力，它就会傻傻地一直蓄力或只能用普通攻击，威胁就小得多了。特殊素材“冰渍けの象牙”要以冰属性攻击将其击倒才会掉落。



FOE：密林の杀し屋（HP=2017）、灾いの巨神（HP=3390）。
采集：（采掘点）碎けた化石、ラテライト、クズ真铁。
宝箱：（5B–4,5）バニックボウ、（6A–5,4）铜のグリモアI、（2B–5,4）连れ系：头、（2C–1,4）连れ系：腕、（2C–2,4）连れ系：脚、（2B–1,2）铜のグリモアI、（2B–2,2）ネクタル、（2B–3,2）耐雷ミスト。
事件：（4B–5,5）发现受伤的小猴子，回答YES可选人对其进行救治，建议用医术师；（7E–1,2）发现野营场所，选择“腰を下ろして休む”全员HP+30、选择“火をくべて暖を取る”全员HP–20，等到入夜后全员HP+50、TP+30。

第二阶层

原始ノ大密林B10F

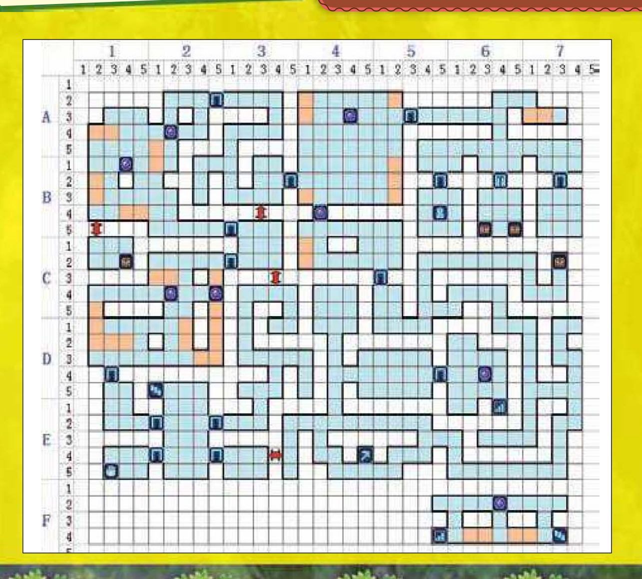
本层有大量FOE出没，第二阶层出现过的全部都会登场，玩家可以根据队伍的实力硬闯，尤其是象型FOE最好多杀几只积累素材。在（4C–3,5）遇到怜和茨斯库露后，这里可以作为补给点供玩家持久作战。由于穿过（5D–5,4）的大门就会立刻进入BOSS战，准备一定要充分。击倒BOSS后突入第三阶层，在11层（6D–1,3）可以发现新的树海磁轴。返回艾托利亚汇报任务，前往宿屋得知先前那位负伤的冒险者已经痊愈离开，并得到“お礼の手纸”。

BOSS ケルヌンノス

HP=6880、攻30、防20

BOSS弱雷、耐炎，招式多为坏攻击，建议在战前给队员们装备有对应抗性的“巨象の牙饰り”（所需素材“大王の牙”由巨象型FOE掉落）。头技“沉默の瞳”能对全体附加头封效果，记得备好解除道具；腕技“スマッシュコンボ”命中后会向目标左右扩散，腕技“ハリケーンパンチ”则是附带麻痹效果的全体攻击；在5的倍数回合BOSS会进入特殊的“クロスカウンター”状态，被物理攻击命中时会自动展开反击，单纯的属性攻击不会触发。由于各招式的伤害都很大，设法腕封是此战的关键，另外BOSS有时会召唤两个“ヒーラーボール”在后排帮它补血及提升防御力，它们对物理攻击皆有抗性，务必用属性攻击尽快干掉。特殊素材“呪われた森王腕”比较麻烦，要让BOSS被诅咒状态的反射伤害打死。

FOE：森の破坏者（HP=2320）、ジャイアントモア（HP=2041）、密林の杀し屋（HP=2017）、灾いの巨神（HP=3390）。
采集：（伐采点）绳文坚、络まるツタ、轻量の坚木；（采取点）十字の种子、ミント草、树液の块；碎けた化石、ラテライト、クズ真铁。
宝箱：（1C-4,2）好机のスカラベ、（7C-3,2）アクセラ、（6B-3,5）四つ叶のクローバー、（6B-5,5）アムリタ。
事件：（2B-4,3）回答YES调查发现木之实，选择“全员で分け合って食べる”全员TP+20，选择“谁か一人代表で食べる”该角色TP+70，且每天都可食用一次；（4D-1,5）连续回答YES进行休息、全员HP+70，且每天都可回复一次；（6E-3,3）在B9F救治过受伤的小猴子后，在此可以得到“ハマオ”、“ソーマ”、“ネクタル”；（7B-3,3）选择“上”无影响，选择其他方向一名角色的HP-40；（4C-3,5）对话得到“アムリタⅡ”，在击倒BOSS前可在此令全员的HP、TP回满。



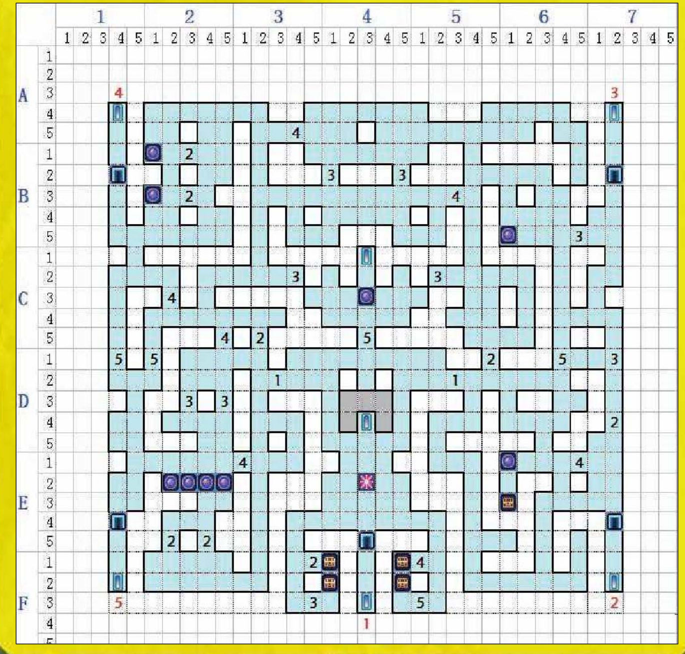
BOSS クイーンビー

HP=3888、攻32、防25

女王蜂的弱点是炎属性，在战斗中同时登场的“ノーブルビー”特性和青蜂一致，只不过各项能力都稍弱一些。BOSS本身的招式多为头技，“幻惑の花粉”对全体附加混乱状态、“粉碎する颚”是扩散型坏攻击、“もどかしい激昂”为全体头封+眩晕效果，脚技“飞散する毒针”为附带中毒效果的连续攻击。它在濒血后还会发动1次“ローヤルゼリー”自动回复HP，持续效果5回合。战斗中以头封为优先，HP较低的角色建议装备防毒饰品“毒祓のタリスマン”，免得被中毒效果害死。BOSS在使用回血招式后残余体力就很少了，一鼓作气将其击倒吧！

FOE：巡回する青蜂（HP=2188）。
宝箱：（6E-1,3）アクセラ、（4F-1,1）メディカⅡ、（4F-1,2）解剖用水溶液、（4F-5,1）アムリタ、（4F-5,2）战功の角笛。





遗迹 グラズヘイムArea Ⅱ

不探索遗迹的话树海方面也可以推进到B12F，不过这里的敌人要容易对付一些。第二区中的红色激光门需调查特定的装置才能开启，5个等级的门对应5个开关装置。四处巡视的FOE很多，实际上能力并不强，以玩家能击倒10层BOSS的实力，击败它们不是难事，不妨逐一干掉再安心探索。开启5级的开关后，进入地图中央时BOSS从天而降，选择“武器を构える”便会开战（战前最好把经过本区域的FOE全部清掉，或是关闭3号门免得它们乱入搅局）。获胜后返回磁轴北侧的装置前调查，剧情过后芙蕾多莉卡用回以往家人对她的爱称莉琪（リッキィ）。

FOE 巡回する青蜂

HP=2188、攻28、防25

警觉范围非常大的FOE，且可飞过障碍对玩家展开截击。青蜂的弱点是突攻击和雷属性，整体能力跟树海二阶层的大蝎子持平，不过速度极快，往往会优先发动“风の瞬き”提升自己的回避率，让玩家无法有效命中。用枪手的“レッグスナイプ”封印脚部、或是利用睡眠状态才能让攻击确实命中，这样也能阻止其尾部的“麻痹针”攻击。



第三阶层 千年ノ苍树海B11F

从遗迹返回艾托利亚后可接到新的主线任务“新たな阶层の地图をつくれ”，地图只要完成大致情况即可，不用每一格都踏过，完成时同伴会有对话提示。第11层迷宫中有大量的落穴与12层相通，（4F-2,1）的落穴是到下层深入探索的关键。新增敌人中“マッドワーム”的特殊素材“まどろむ眼球”要在它处于睡眠状态时击倒，“森林ガエル”的特殊素材“蛙のった汗”则需以冰属性攻击击倒。本层的FOE以蚂蚁型为主，一旦被一只发现周围的都会警觉，故需格外小心。



FOE ハイキラーアント

HP=1586、攻33、防28

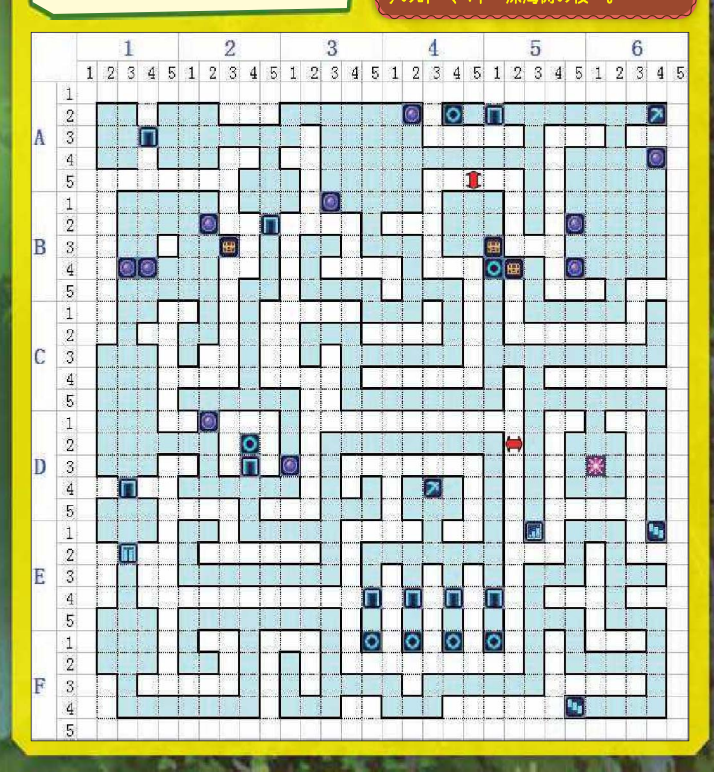
灰色蚂蚁在地图上沿固定的路线移动，会注意前方和侧面的情况，但视野范围只有1格。它对突和炎属性都有抗性，弱点是冰，算是蚁族中的攻击手，本身攻击力不低且还会使用“攻击队列”提升同伴的攻击力。玩家最好有“力祓いの咒言”特技来取消其效果，否则队员很容易被秒。

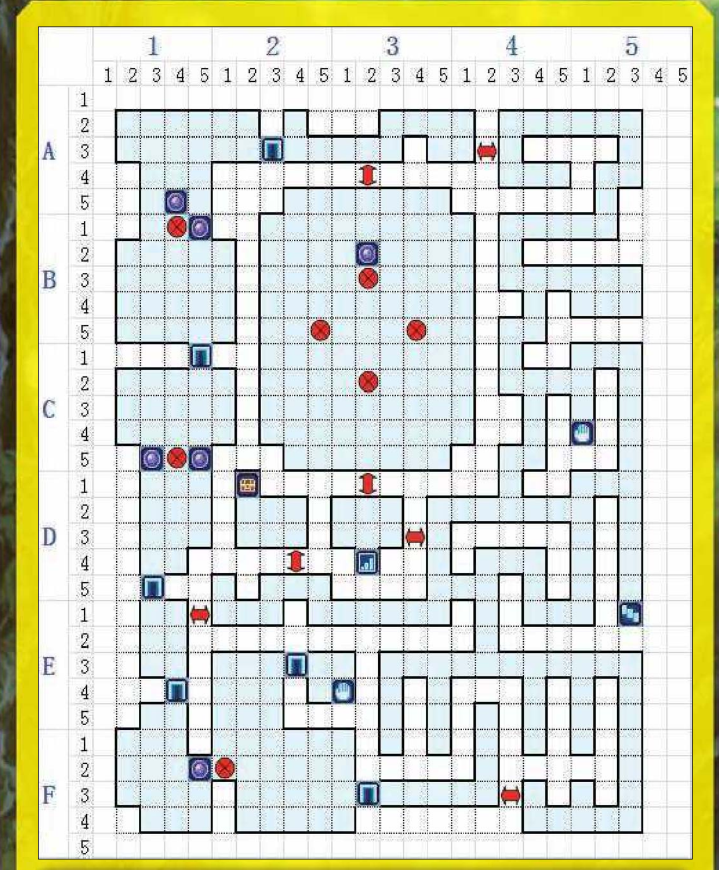
FOE ハイガ-ドアント

HP=2186、攻31、防31

红色蚂蚁也是固定路线巡逻型FOE，且玩家走两步它才行动一次，故很容易避开。它耐性和弱点与其他蚁族一样，本身防御力就较高，再使用“防御队列”后就会更加耐打，若没有“软身の咒言”等特技打消其强化状态的话，就多用属性攻击吧。特殊素材“石化した蚁巢材”正如其名，要让它陷入石化状态才会掉落。

FOE：ハイキラ-アント（HP=1586）、ハイガ-ドアント（HP=2186）。
采集：（采掘点）コランダム原石、沈殿层の欠片、深海の辉石。
宝箱：（5B-1,3）メディカⅢ、（2B-3,3）兽避けの铃、（5B-2,4）银のグリモアI。
事件：（3C-1,3）回答YES，所选队员的HP-50，但能得到“岩サンゴ”；（3D-5,4）回答YES触发强制杂兵战，获胜后得到2个“琥珀色の蜜结晶”、2个“ウミユリの叶”、1个“深海树の枝”。





FOE：ハイキラ-アント（HP=1586）、ハイガ-ドアント（HP=2186）。
采集：（采取点）琉璃イチゴ、トゲ卷贝、ウミユリの叶。
宝箱：（2D-2,1）好机のスカラベ。
事件：（5F-1,3）连续回答YES，全员HP+80、TP+30，且每天都可回复一次；（4A-5,4）回答YES得到“トゲ卷贝”；（2A-4,2）在B11F攻击蚂蚁后到此会遭到袭击，触发强制二连战。

第三阶层 千年ノ苍树海B12F

如果没完成遗迹的探索，（3F-3,2）处的大门是无法通过的。新增的蝙蝠型杂兵“フォレストバット”以冰属性击倒能掉落特殊素材“冰渍けの皮肤”。本层开始出现蚁穴，放任不管的话会不断钻出蚂蚁型FOE，玩家需看准时机上前调查3次，成功破坏蚁穴后区域内的蚂蚁就会全部逃走。到达中央的区域后会见到蚁后，它会在区域内按逆时针移动并制造蚁穴，4个蚁穴形成一个“十”字型，玩家以穿过十字中心的最短路程、按北、西、南、东的顺序将蚁穴逐一破坏，再度回到北侧时BOSS正好是背对我方的，这样既能先制攻击，又能免除其他FOE的干扰。击倒BOSS后（3C-2,5）南侧的密道才能通行，找到楼梯的同时地图绘制任务也告一段落。

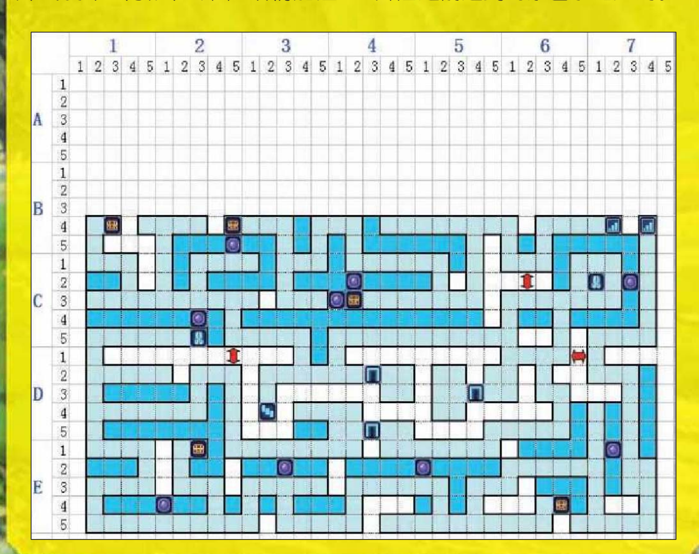
BOSS クイ-ンアント

HP=6965、攻38、防27

蚁后的招式中，头技“啮み碎き”为单体啃咬攻击，头技“支配の眼光”令我方单体陷入混乱，脚技“土けむり”会降低我方全体的命中率并附加盲目效果，最具威胁的腕技“女王の铁槌”是乱舞型随机次数攻击。我方队伍以默认配置的话缺乏提升命中率的手段，只能让枪手尝试脚封，或是用医术师的麻痹效果来确保命中率，如果转职出舞者就可以用“慧眼の旋律”来抵消尘土效果了。蚁后的铁槌攻击具有极强的秒杀力，圣骑士在使用“防御阵形”后也要保护好同伴。由于BOSS和其他蚂蚁一样耐炎、弱冰，主攻招式仍是炼金术师用“定量分析”强化后的冰属性术式，特殊素材“处刑者のアギト”要求在头封状态下将其击倒。

第三阶层 千年ノ苍树海B13F

返回执政院报告并接下新的任务“树海に住む谜の生物を调查しろ”后才能继续探索。本层的FOE都是藏匿在水下的，平时不会显示在下屏地图上，但可以在上屏幕看到，只要不在它们附近开战就不会引其上岸，故相加注意就能安全探索迷宫全域，反倒是有些杂兵比较危险，比如“モリヤンマ”的行动速度快、伤害高，其特殊素材“痹れた前脚”需在麻痹状态下击倒。北侧宝箱中的“紫水晶のカケラ”可用于开启之前遇到的紫色水晶大门。



FOE 水边の处刑者

HP=3385、攻37、防36

大螃蟹平时位于水下无法靠近，只有在它附近战斗时才会上岸并主动靠近玩家。它跟之前遇到的“泉の魔物”类似，对物理攻击皆有耐性，惟一的弱点是雷属性。威胁同样在于蓄力后的腕技“死神の爪”，高攻和即死效果具有极强的秒杀能力，如果没能成功腕封的话，在其蓄力的时候扔一个“轰音弹”也可以取消行动。特殊素材“电光放つ蟹甲罗”要求以雷属性击倒，很容易达成。





FOE：水边の处刑者（HP=3385）。
采集：（伐采点）水仙人掌、深海树の枝、岩サンゴ。
宝箱：（1B-3,4）アムリタⅡ、（2E-3,1）ネクタルⅡ、（6E-4,4）金钱3500、（4C-2,3）战功の角笛、（2B-5,4）紫水晶のカケラ。
事件：（5D-2,3）治愈之泉，回满全员HP、TP；（6C-5,3）遭遇大量青蛙，选择“水の中に石を投げる”触发强制战，选择“アイテムを使う”有“明灭弹”的情况下可以得到3个“水仙人掌”，有“轰音弹”的情况下则能得到5个“深海树の枝”；（3C-1,1）调查得到“大トンボの巣材”，再次回答YES会触发强制杂兵战，回答NO则可安然离开；（6E-5,5）面朝北调查连续回答YES，吃下贝类后全员TP+30，且每天都可回复一次。

第三阶层 千年ノ苍树海B14F

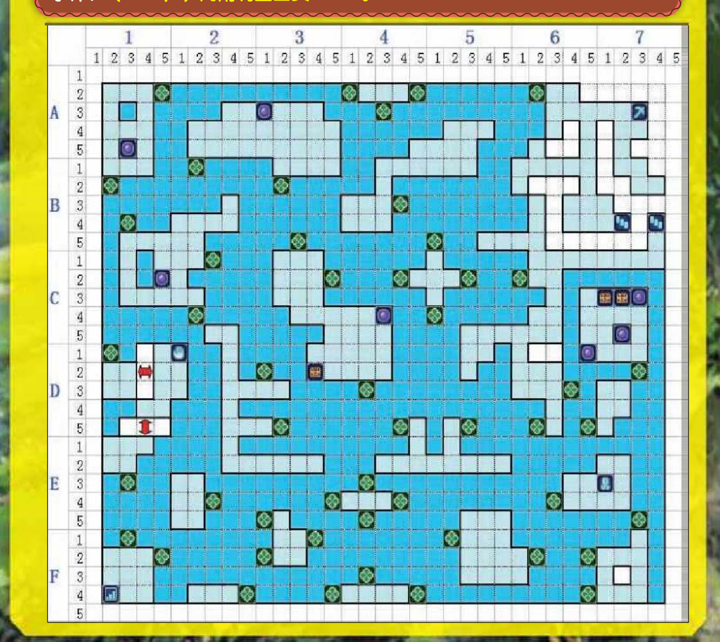
本层有大面积的水域，调查莲花可以借助其漂到对岸，莲花的行进方式都是直线，故结合地图很容易判断该如何选择路线，沿途几个孤立岛屿上的FOE不难避过。本层中的特殊事件很少，大部分提示调查的点位都是与支线任务“冒险者の雨钓り”相关的垂钓点。

FOE 这いよりし暗杀者

HP=4500、攻38、防34

平时呆在原地不动，发现玩家后会警觉并主动追击，很难绕到背后偷袭。此FOE的弱点是冰属性，攻击套路比较单调，除了普通攻击外只会用攻击全体的头技“乱れ咬み”这一招。玩家的对策除了设法头封以外，也可以利用圣骑士的“防御阵形”和各种防御技保护同伴，把伤害控制在医术师“エリアキュア”的回复范围内即可。

FOE：水边の处刑者（HP=3385）、这いよりし暗杀者（HP=4500）。
采集：（采掘点）コランダム原石、沈殿层の欠片、深海の辉石；（采取点）琉璃イチゴ、トゲ卷贝、ウミユリの叶；（伐采点）水仙人掌、深海树の枝、岩サンゴ。
宝箱：（3D-4,2）铜のグリモアⅠ、（7C-1,3）咒言の杖、（7C-3,2）银のグリモアⅠ。
事件：（1D-2,3）向南调查全员TP+30。



第三阶层 千年ノ苍树海B15F

进入（2E-1,5）的大门前进不远就会遇见谜之种族并触发BOSS战，获胜后得到“谜の石板”。目前本层的可探索区域只有西南的一小块范围，其他的区域要等主线通关后才能开启。回到艾托利亚汇报任务，之后照例通过树海磁轴前往遗迹探索。

待玩家顺利突入B27F后，酒场中追加新的支线任务“勇士の证はたてられた”，受领该任务后B16F的（2E-3,4）南侧的隐藏道路才会开启，途径大片美杜莎树把守的区域后回到B15F，此时方能把该层的大部分区域探索彻底。除了与支线任务相关的事件外，还隐藏着“三龙”之一的冰龙。杂兵战中会遇到一种新敌人“アイアンタートル”，其实力比其他怪物高出一大截且物理抗性极高，特殊素材“伤ついた百年甲罗”需以纯物理攻击击杀才能掉落（即死效果也包括在内）。

FOE 吸い尽くすもの

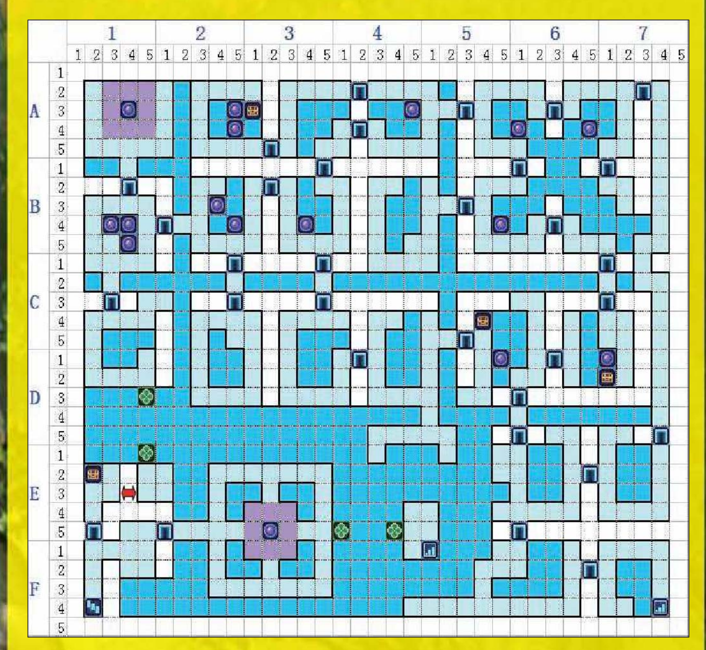
HP=9580、攻72、防49

大蝙蝠平时在视野范围内不可见，只有在特殊点位附近遇敌时它才会突然现身并快速乱入，同时遇到几只的话比较难缠。此FOE的弱点是突和雷属性，行动速度非常快，攻击招式除了令单体陷入混乱的头技“超音波”外，头技“ブラッドサック”攻击单体并吸血，最有威胁的腕技“钓爪乱舞”则是随机次数的攻击。只要能顶住对方的突然袭击，并调整回血节奏就能顺利击倒它了，特殊素材“毒化した大牙”需以中毒伤害击破。

BOSS コロトラングル

HP=9260、攻43、防33

BOSS的弱点为炎属性，自身的攻击则多带冰属性。头技“アイスブレス”为攻击全体的冷冻吐息，头技“フリーズオーラ”能提升自身的物理・属性攻击力，脚技“体当たり”带有贯通属性，脚技“テイルコイル”攻击单体的同时附带头、腕、脚封三种效果，最危险的是腕技“大海原の浸食”，冰属性复数攻击的同时带睡眠效果，此外它还会用“水のヴェール”在3回合内强化自身的炎属性抗性。虽然此时已经有不少冰属性抗性的装备，但还是建议给所有人都装上“眠祓の铃”，因为一旦全队陷入沉睡很可能被连续攻击直接打残，没有翻盘的余地。想要抵抗冰属性方法很多，除了本层宝箱中的道具“耐冰ミスト”外，圣骑士的特技“フリーズガード”也可以有效地减轻伤害。战斗中设法头封，并针对BOSS的炎属性弱点展开攻击，一旦其成功发动“水のヴェール”要尽快解除其强化状态。特殊素材“海王の毒渍骨”需以中毒效果的伤害杀死才能掉落。



FOE：吸い尽くすもの（HPP=9580）。
宝箱：（1E-2,2）耐冰ミスト、（3A-1,3）解剖用水溶液、（7D-1,2）四つ叶のクローバー、（5C-4,4）圣なる赠り物。



グラズヘイムArea Ⅲ

遗迹第三区的范围比前两个区域小了不少，而且没有任何机关装置，挡路的FOE也很好解决，玩家可以一路杀到（4B-3,4）的门后迎战BOSS。获胜后执政院就会出现新的任务“モリビトせん灭作战”，玩家也可以拿回“谜の石板”。



FOE 贪食の王者

HP=3285、攻36、防32

平时呆在原地不动，发现玩家后会积极展开追击。此FOE的攻、防能力和体力都不如之前遇到过的“这いよりし暗杀者”，仅有的一招头技“切断咬”在攻击一列的同时附加恐慌效果，成功封住头部后就毫无压力了。

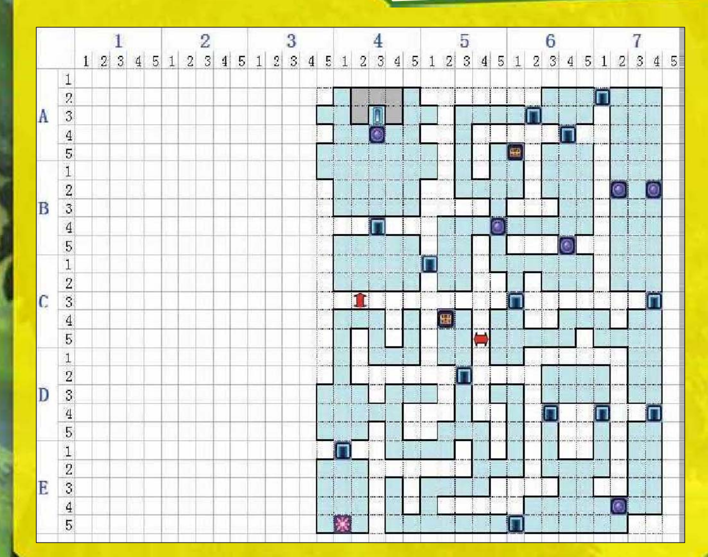
BOSS グアンナ

HP=9494、攻41、防33

整场战斗有些近似树海15层的BOSS战，冰属性是BOSS的弱点。由于对方的脚技“稻妻の突击”为雷属性全体攻击、威力极高，我方最好有圣骑士的特技“ショックガード”来抵御，此招首回合必定发动，此后在4的倍数回合或4的倍数+1回合都有可能发动（4、5、8、9……以此类推）。此外，脚技“ふみにじり”攻击在扩散的同时附加麻痹效果，“かち上げ”带有封印效果，“逆巻く怨嗟”则是令全体防御下降，后两招都是头技，故战斗中也应以头封为优先。当对方发动头技“荒れ狂う鼻息”3回合内提升自己的物理攻击力时，一定要及时用降攻的特技抵消。BOSS在血量不多时就会频繁发动头技“刹那の刺突”，效果为贯通+即死攻击，建议结合BOOST的强化效果尽快解决战斗，否则战局会较为吃紧。

FOE： 贪食の王者（HP=3285）。
宝箱：（5C-2,4）圣なる赠り物、（5A-1,5）战功の角笛。





第四阶层 枯レ森B16F

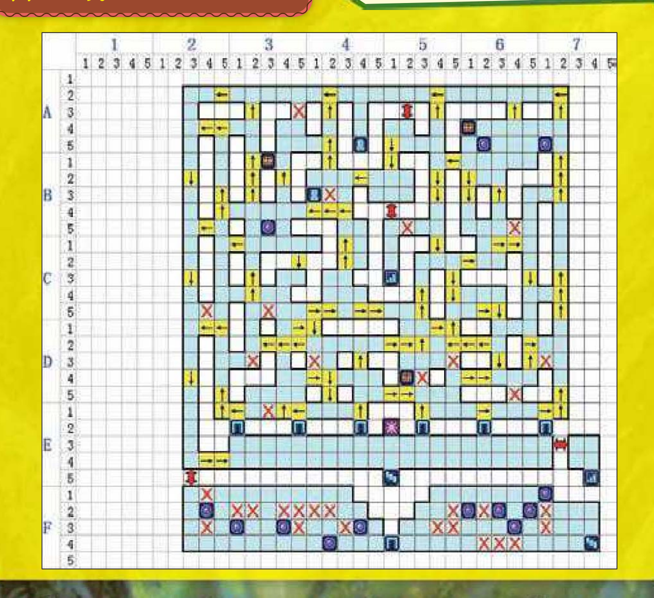
新的阶层开始出现流沙地形（地图中以黄色表示），踩上后会向固定的方向滑动。杂兵中“火炎ネズミ”的特殊素材“痹れた尻尾”在其处于麻痹状态时击倒方可掉落；“ブラックボア”的特殊素材“压した黑毛皮”则需用坏攻击击杀。如果还没有完成遗迹的探索，到（5B-1,3）处便无法通行，而在拿回“谜の石板”后才能从此处穿过。另外（7E-1,3）东侧的隐藏通道要等突入第五阶层，受领“封印の兽”支线任务后方能通过。

FOE： メデューサツリー（HP=3857）。
采集：（伐采点）手鞠片桧叶、干いた木桃、枯森の枝材。
宝箱：（5D-2,4）ソーマプライム、（6A-1,4）铜のグリモア Ⅰ、（3B-3,1）ハマオ。

FOE メデューサツリー

HP=3857、攻41、防32

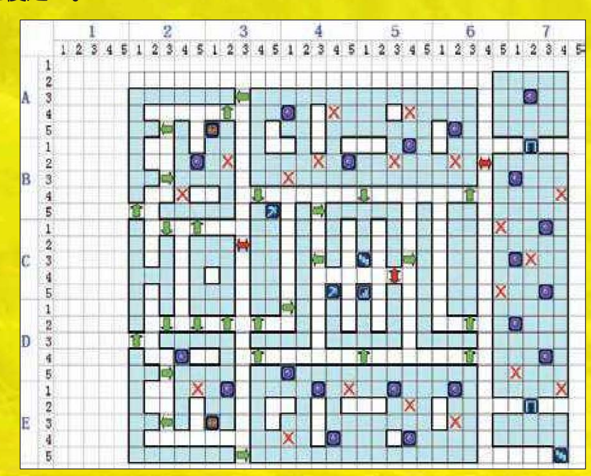
平时拟态成枯木一般，玩家靠近后立刻警觉，如果不撤出其身边1格的范围以外就会被强制拖入战斗。美杜莎树的威胁在于头技“石化の辉き”，一旦全员石化也是会Game Over的，幸好此招只针对单体，提前准备好药品就足以应对；而腕技“沉默の爪”为攻击一列并附加头封效果。此FOE与其他植物系敌人一样弱炎，特殊素材“毒果ての树心”要以中毒效果的伤害杀死才会掉落。



第四阶层 枯レ森B17F

本层有大量的单向隐藏通道，虽然没有新的FOE，但一些美杜莎树会挡在要道口，必须一战。来到（5D-1,3）时遭遇异族少女，剧情过后返回执政院，再前往遗迹第3区调查西北角的终端，之后才能在树海迷宫继续深入探索。新增的杂兵“ヒュージモア”会召唤同伴，在脚封状态将其击倒能掉落特殊素材“封じられた俊足”。

FOE： メデューサツリー（HP=3857）。
采集：（采掘点）カリナン、坚石のかけら、ダマスカス钢片。
宝箱：（3A-1,5）解剖用水溶液、（3E-1,3）ウニコウル。
事件：（5B-5,5）回答YES触发强制杂兵战；（3C-1,5）回答YES全员HP-50、TP-30，随后触发强制杂兵战。





枯レ森B18F

18层的地形一马平川，走起来让人神清气爽，不过狂暴化的异族人要比怪物型敌人难对付一些，交战时不可大意。（5E-1,4）处的治愈之泉可回满全员HP、TP，最好多加利用。西南侧门前的FOE无法避开，必须强攻才能通过。

FOE フォレストオウガ

HP=5500、攻48、防37

平时沿固定的路线行进，会警觉和追击，但玩家走两步它才动1格。此FOE所用的招式中，头技“デビルクライ”能在3回合内提升攻击力，脚技“激突”是贯通型冲撞攻击，脚技“ヘヴィショルダー”则是带有脚封效果的列攻击。它对斩、突、坏皆有抗性，是典型的物理型敌人，惟有带属性的攻击才能对其造成有效伤害。战斗中除了尽量封印脚部外，用“力祓いの咒言”打消其强化状态也很有必要。特殊素材“终焉の森鬼ベルト”需以即死攻击击倒才会掉落。

FOE 世界树の双叶

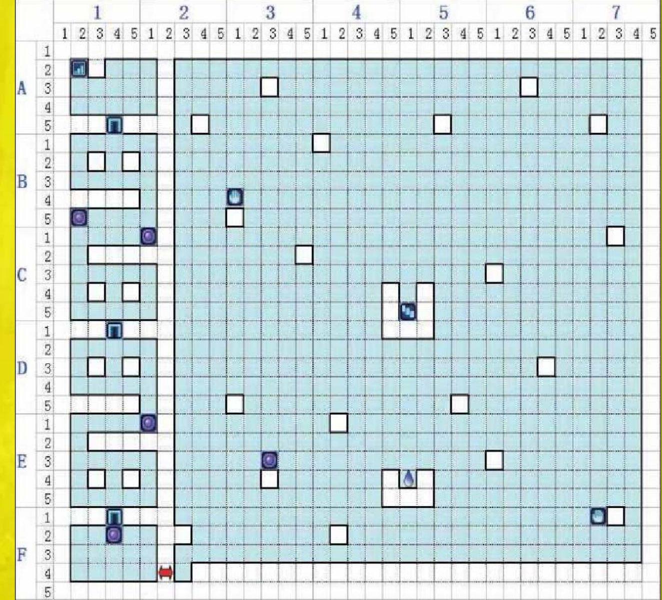
HP=200、攻10、防10

刷出的位置随机，见到玩家就不断逃走的FOE，且会瞬移。斩、突、坏、炎、冰、雷皆是弱点，随便打一下就能搞定，其掉落的素材“世界树の中叶”可以制作出强力的饰品“世界树の指轮”。

FOE フォレストデモン

HP=5000、攻45、防36

西南门前的那只会守在原地，过道中的则会来回巡逻并追击玩家。此FOE以属性攻击为主，自身对炎、冰、雷都有抗性。“死の眼光”是对单体发动即死效果，“炎の涡”为炎属性的全体攻击，“雷の矢”则是贯通前后两列单体的雷属性攻击。三种招式都是头技，故成功封印其头部就能一劳永逸，另外当其处在恐慌状态时击倒可以掉落特殊素材“战栗の头饰り”。





FOE：世界树の双叶（HP=200）、フォレストデモン（HP=5000）、フォレストオウガ（HP=5500）。
采集：（采取点）冬虫夏草、树蜜酒、ロサカニナ。

枯レ森B19F

迷宫中有很多发光的植物，调查后会被传送到固定的地点，且有少量传送点是单向不可逆的，故想要全开地图需耐心地记录传送规律。地图中以大写英文字母表示传送的对应关系，红色字体为不可逆的传送点。新增杂兵中“アークピクシー”会用危险的石化攻击，但以石化状态打败它也能得到特殊素材“石化した花服”；“デスマンティス”的基础能力比其他敌人高出一大截，且镰刀带有即死效果，不可轻敌。由于FOE的站位都比较近，建议触发警觉并引诱到狭窄的过道，令其排成一列再开战，这样就能避免对方一拥而上的混乱场面。

FOE 冷酷なる贵妇人

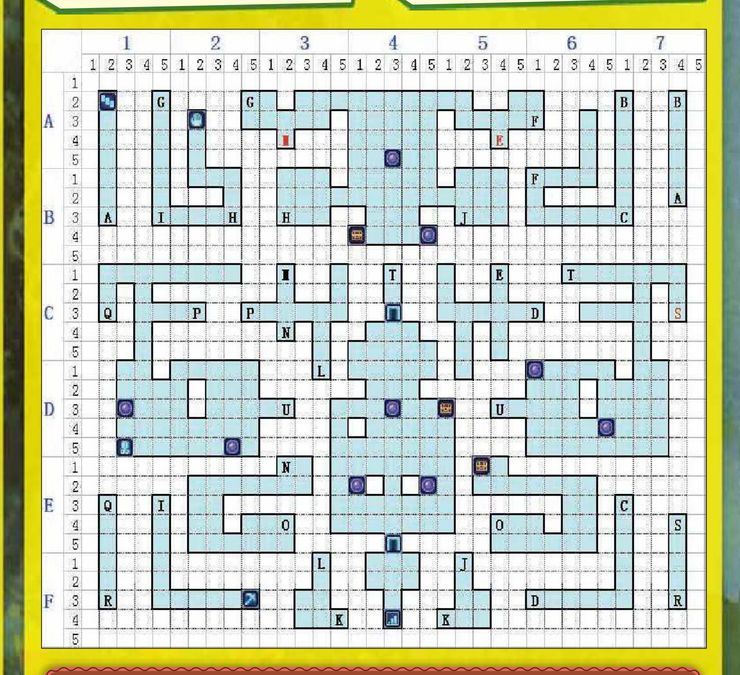
HP=4300、攻42、防32

站着完全不动的FOE，警觉后才会向玩家靠近，能力值并不算出众。普通的鞭子攻击没有太大威胁，腕技“アームボンテージ”为单体攻击并附加腕封状态，头技“混乱の歌声”对我方全体附加混乱效果。特殊素材“濡れた赤丝”的掉落条件比较麻烦，要在贵妇人同时处于头封、腕封、脚封状态时将其击倒，实在无法达成就直接用“解剖水溶液”吧！

FOE 祸乱の姬君

HP=4300、攻42、防32

平时原地转向，发现玩家后就会积极移动，基础能力值与贵妇人完全一致。腕技“ヘッドボンテージ”在攻击单体的同时附加头封状态。相对麻烦的是“咒いの声”，有极高的几率对我方全体附加诅咒状态，由于诅咒伤害量是我方给敌人造成伤害的一半，故主攻手很可能因此直接被打残。在现阶段没有太好的预防措施，只能留个心眼了。特殊素材“濡れた紫丝”的掉落条件与贵妇人相同。



FOE：冷酷なる贵妇人（HP=4300）、祸乱の姬君（HP=4300）。
采集：（伐采点）手鞠片桧叶、干いた木桃、枯森の枝材；（采掘点）カリナン、坚石のかけら、ダマスカス钢片；（采取点）冬虫夏草、树蜜酒、ロサカニナ。
宝箱：（4B-1,4）银のグリモアI、（5E-3,1）金钱6000、（5D-1,3）战栗の斧。
事件：（6A-4,3）调查选择“座って休む”全员HP+50、选择“寝转がって休む”则单人HP-50；（2C-4,1）回答YES查看鸟巢后触发强制杂兵战；（4F-4,2）调查后开启（1B-1,3）的特殊传送点。

枯レ森B20F

进入（4F-1,1）的门后BOSS就会现身，同时还有大量FOE登场，想顶着FOE的围攻直接跟BOSS开战压力极大，而且要消耗非常多的“明灭弹”。如果想对周围的FOE各个击破的话，一旦引发敌人的警觉又会立刻刷出一波，故开战前要动动脑筋：先第一时间冲入东南角的区域，再看准东侧FOE巡逻的间隙，争取出门时其正好走到门口，这样创造速杀机会，如法炮制把4只“フォレストオウガ”全部干掉，期间切勿被发现，完成此步骤后走到（5D-3,3）位置，看准BOSS的面部朝向，把握好时机冲入（4D-5,3）的凹槽处，这样就能

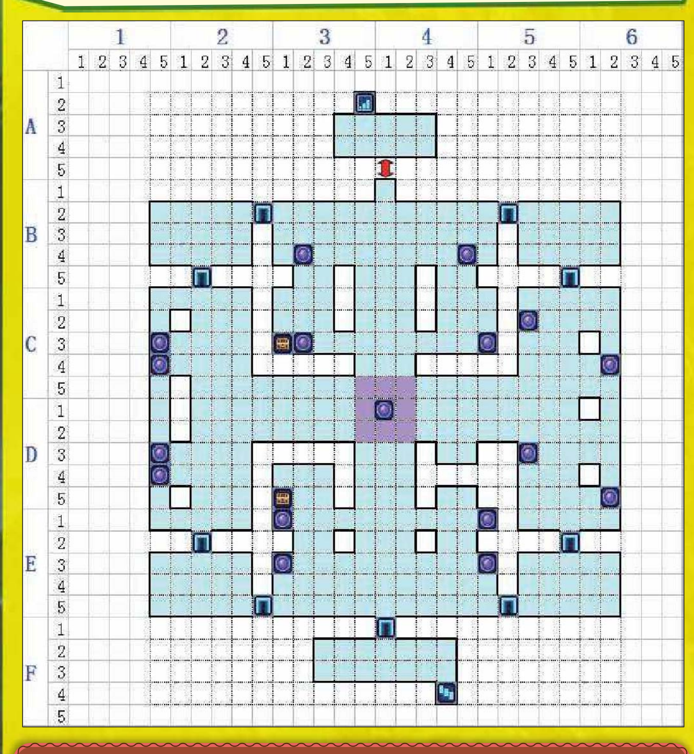
在不触发其他FOE警觉的情况下与BOSS开战了。成功击倒BOSS后本层的其他FOE都会逃走，玩家需要先将虚弱的异族人送回艾托利亚，向执政院报告后才能继续探索。



BOSS イワオロペネレプ

HP=14440、攻48、防40

神鸟自己会保持原地转向，一旦玩家被其他FOE看见它也会立刻警觉并高速飞过来。BOSS的弱点是冰属性，对炎、雷有抗性。开场时必定用腕技“サンダーウィング”发动雷属性+麻痹效果的全体攻击，圣骑士的属性盾可以有效抵御伤害。神鸟的其他招式如下：头技“カオスブリンガー”是扩散+混乱效果的攻击；头技“デスブリンガー”攻击单体且带有扩散+石化效果；腕技“フェザースピアー”为随机次数突攻击，不过命中率较低；腕技“ウィンドプレス”对我方全体进行无属性攻击，并带有眩晕和回避率下降效果；脚技“鷲づかみ”攻击单体的同时附加腕封效果。特殊素材“黄金の风切り羽”要求在其处于麻痹状态时击倒，实际上这个BOSS对麻痹的抗性不高，战斗中活用异常状态攻击反倒比封印更容易发挥效果。



FOE：フォレストデモン（HP=5000）、フォレストオウガ（HP=5500）、冷酷なる贵妇人（HP=4300）、祸乱の姬君（HP=4300）。
宝箱：（3D-1,5）ネクタルⅡ、（3C-1,3）アムリタⅡ。

遗迹 グラズヘイムArea Ⅳ

遗迹四区没有FOE干扰，地形也很开阔，先到最北侧调查（4A-3,2）的开关，开启（2D-3,4）的大门后进入其中，调查（2E-3,5）的端末。剧情动画过后本层的巨大战车就会启动并进行炮击，被炮弹打中的话伤血100且强制后退。初期炮击的命中范围为3×3，发炮前有命中提示，当玩家靠近到一定距离后其会撤回北侧区域，炮击的形式也变成扇形，玩家要做的仍是看准炮击的间隙，设法近身展开BOSS战。获胜后前往执政院触发剧情，返回公会据点时异族人西拉拉（シララ）成为第三位据点管理人。

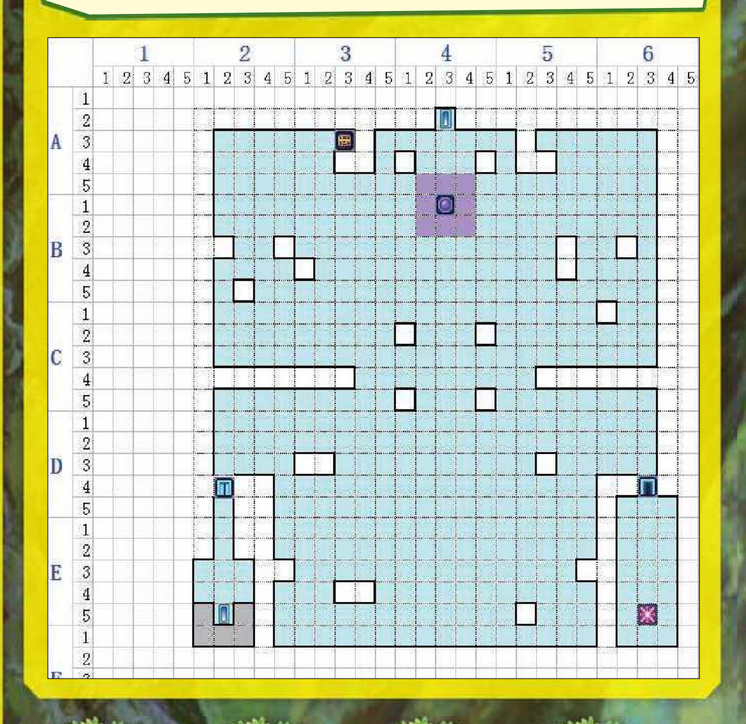


宝箱：（3A-3,3）ネクタルⅡ。

BOSS ギムレー

HP=14000、攻50、防46

战车作为机械型敌人对异常状态的耐性很高，且仅有雷属性这一个弱点，战前最好购置几个“ショックオイル”，给物理型攻击手使用，否则难以造成有效伤害。敌方招式锁定的目标多为我方全体，故任何一个薄弱环节都可能导致崩盘。BOSS所用招式如下：头技“多炮乱射”为随机次数的坏攻击；头技“天空曲射”先向天空发炮，次回合炮弹才会落下对前列队员造成扩散型攻击；头技“マスタードガス”对全体附加麻痹+混乱+毒效果；头技“フレイムスロワー”为全体炎属性攻击；腕技“发烟弹”令我方全体回避下降+盲目效果；脚技“キャタピラプレス”是全体坏攻击。通常情况下BOSS的行动较慢，一旦其发动脚技“ブースト走行”在数回合内提升自身速度，玩家的回复措施就要适当调整。战斗中全程使用“防御阵形”，防具方面则适当提升坏攻击的抗性，再配合圣骑士的炎属性盾，只要保证阵型的完整就能坚持到最后。



第五阶层 遗都シンジュクB21F



在没有完成遗迹剧情的情况下无法通过（3C-4,3），踏上水晶桥的中部就会迎来与怜和茨斯库露这对二人组的BOSS战，获胜后得到“カードキー”。之后的4层迷宫联系较为紧密，玩家需要通过不断的上上下下扩大可探索区域，直至重新回到21层的（2F-2,1），调查装置启动电源后，才能搭乘电梯向25层进发。

FOE 死を呼ぶ骨龙

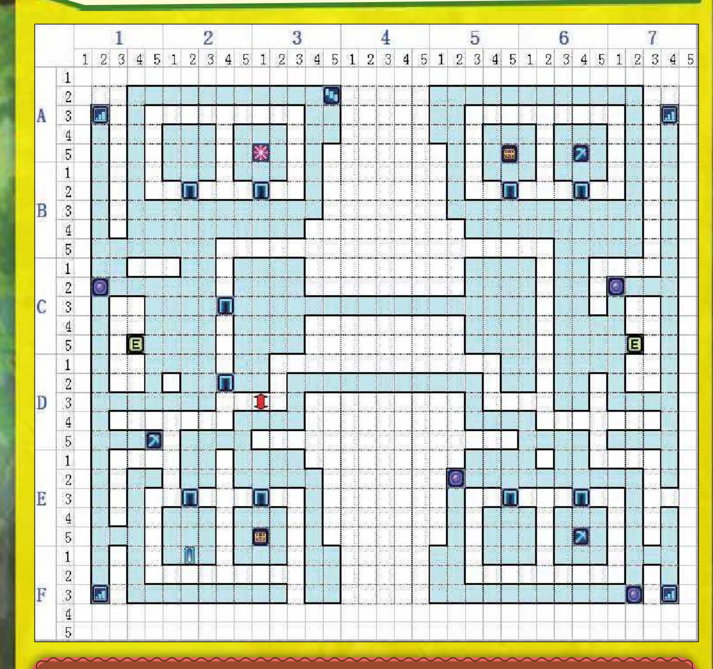
HP=16280、攻61、防35

骨龙是只会沿固定路线移动的FOE，玩家在其视野内开战会引起警觉，是标准的高攻、高体力的物理型敌人，打法也是简单粗暴，完全凭高攻击力配合锁定全体的头技“まるかじり”给玩家造成极大伤害，另一招头技“呪いの眼光”是对单体附加诅咒效果。虽然骨龙除了对雷属性有抗性以外其他皆为弱点，但由于HP高得惊人，故持久战是免不了的，战斗中需用“防御阵形”配合“力祓いの呪言”减轻伤害，否则对方两三轮攻击就能把我方的队伍打残。活用中毒效果可以给它造成持续伤害，且特殊素材“掻きむしった心脏”也是需要在其中毒时击倒。

BOSS 冰の剑士レン&咒い师ツスクル

HP=8500、攻56、防36
HP=7000、攻49、防35

两人分前后列站位，前列的武士弱点是炎属性，其攻击招式大部分为腕技，技能树选的是居合构路线，“拔刀冰雪”、“首讨ち”、“踏み袈裟”等皆为强化版；后列的诅咒师对炎、冰、雷有抗性，斩、突、坏皆是弱点，她的招式全是头技，除了无属性全体攻击“ペイントレード”外，其他的皆为辅助型技能，包括随机异常状态、头封、腕封以及攻击力下降等。战斗中建议集中火力各个击破，由于两者的招式都较为单一，一旦成功封印就能占据优势，但要注意BOSS的行动很快，回复时需把握提前量。此外当武士的HP较少时还会发动头技“息吹改”回复全体1500左右的HP，建议提前头封或是积攒BOOST槽一口气将其击倒；之后围攻诅咒师时注意，其HP越少“ペイントレード”的威力越大，故战斗后期也不可轻敌。



FOE：死を呼ぶ骨龙（HP=16280）。
采集：（采掘点）水晶花、水晶の壁材、谜の壁材。
宝箱：（5A-5,5）绝耐ミスト、（3E-1,5）ネクタルⅡ
事件：（3F-2,3）连续回答YES，可以得到2个“谜の壁材”，但会触发强制杂兵战；（7D-1,5）回答YES伸手调查触发强制杂兵战。

第五阶层 遗都シンジュクB22F

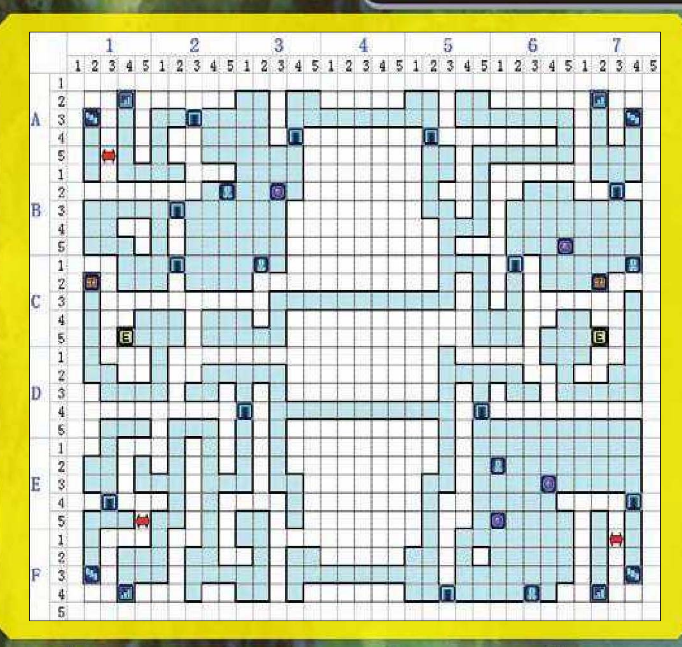
随着探索的不断深入，在特定点位会发生同伴的对话事件，以及捡到记录着历史情报的纸片，这些都与主线剧情息息相关。本层东、西两侧的独立区域得等电梯启动后方能进入，新增杂兵“バインドスレッド”的特殊素材“まどろみの蜘丝”需在睡眠状态将其击倒。

FOE アイスシザース

HP=6220、攻58、防50

原地停留型FOE，发现玩家后会迅速靠近，且最多一次可以移动2格。冰属性的螳螂对斩、突、坏都有抗性，弱点是炎属性。首回合对方必定使用“冰镰乱舞”进行复数攻击，最具威胁的“冻土の大镰”攻击单体的同时附带即死效果，这两招都带冰属性，而“ブラインブレード”则是附带盲目效果的列攻击。战斗中除了设法腕封对方外，用特技“フリーズガード”也可以缓解危机。此外这种冰螳螂还有一个特性，它所停留过的伐采点上能调查到特殊采集品“切断された植物”和“冰河の卵鞘”。

FOE：アイスシザース（HP=6220）。
采集：（伐采点）金属丝、水晶ツル、死の细茎、切断された植物、冰河の卵鞘。
宝箱：（7C-2,2）アムリタⅡ、（1C-2,2）好机のスカラベ。
事件：（5A-4,2）回答YES食用水果，所选角色TP-10；（2B-2,1）回答YES伸手调查可获得“金属丝”；（3F-4,4）调查冷藏库发现药剂，所选角色HP+700、TP+700；（7C-4,5）连续回YES进行休息，全员TP+40。



第五阶层 遗都シンジュクB23F

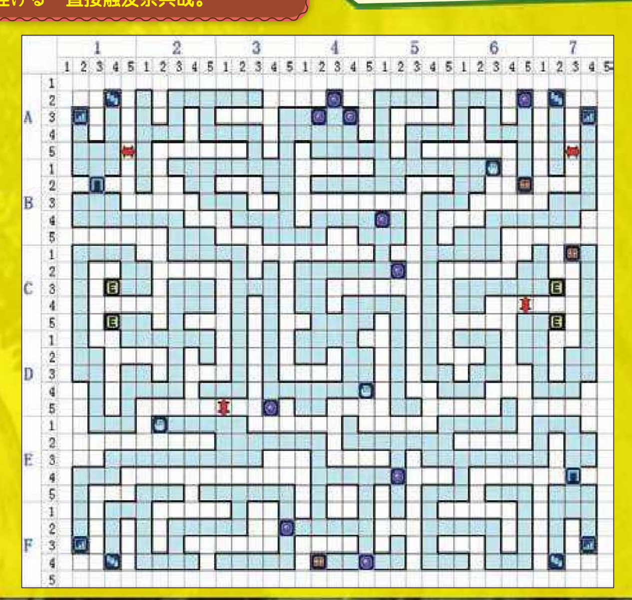
本层东西两侧的独立区域同样是电梯开启后才能到达的，虽然FOE的数量较多，但由于其行动的特殊性，掌握好规律后可以做到进出自如。杂兵方面“破灭の花びら”的特殊素材“破灭の花弁”需以即死攻击击倒，这是作成“解剖用水溶液”的关键道具，如果同时遇到两只以上的话建议直接使用水溶液并发动炎属性攻击，绝对可以赚回来。

FOE：魂の裁断者（HP=7190）。
采集：（采取点）螺旋状の种子、苦ヨモギ、コケイチゴ。
宝箱：（6B-5,2）金のグリモアⅠ、（4F-2,4）解剖用水溶液、（7C-3,1）战功の角笛。
事件：（4A-3,2）回答YES拔出藤蔓，全员HP-10，再拔一次全员HP-50并得到“水晶のツル”；（6D-1,1）回答YES吃下果实的角色HP+120、TP+80；（6E-3,5）调查椅子后选择“车轮付きのイスに腰挂ける”全员HP+50、TP+30并触发强制杂兵战，选择“球体の青いイスに腰挂ける”直接触发杂兵战。

FOE 魂の裁断者

HP=7190、攻59、防46

在地图上沿固定路线移动，一旦与玩家面对面，它就会停在原地不动（但玩家处于战斗时无效），利用此特性可以在FOE的行动路线间制造空隙并穿过去。这只长毛熊怪也是典型的物理型敌人，没有明显的弱点或抗性，在蓄力过后的两招腕技“ひきさく大爪”和“荒れ狂う爪牙”分别是单体攻击和随机复数攻击，威力非常惊人。玩家的基本战术与对付骨龙时一致，另外用炎属性击倒它可以掉落特殊素材“烧け焦げた血液块”。



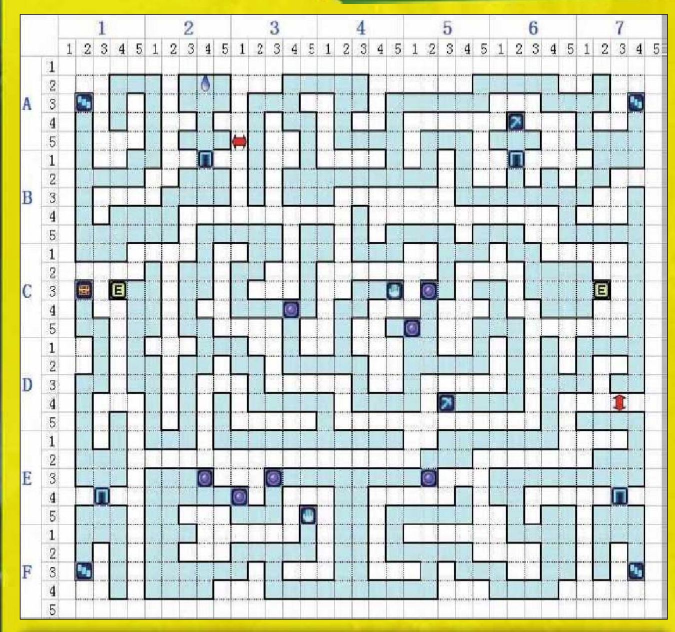
第五阶层 遗都シンジュクB24F

整个中央区域都要利用电梯才能到达，本层除了（2A-4,2）有治愈之泉外，还有5处点位可以发现“アンク”型金属片，这是正篇通关后任务“旧时代の遗产”的相关道具，目前无法捡取。新增杂兵“アーマ-ビ-スト”的特殊素材“咒われた后足”需在其处于诅咒状态时击杀方能掉落；“大王ヤンマ”的特殊素材“混沌の大复眼”要先令其陷入混乱状态。

FOE 树の下の大王

HP=9400、攻63、防48

固定路线移动型FOE，玩家走两步它才动一下，且不会警觉。虽然反应迟钝，但此FOE拥有极高的攻防能力，战斗中一定要使用各种手段来提升我方防御、降低敌方攻击，否则角色轻易就会被秒。巨象除了攻击全体的脚技“突击”外，头技“突き上げ”是贯通效果的突攻击，头技“恐怖の咆哮”对全员附加恐慌状态。建议在确保队员安全的同时，以封印头部为首要目标。特殊素材“咒言を宿す牙”要令其陷入诅咒状态后再击倒方能掉落。

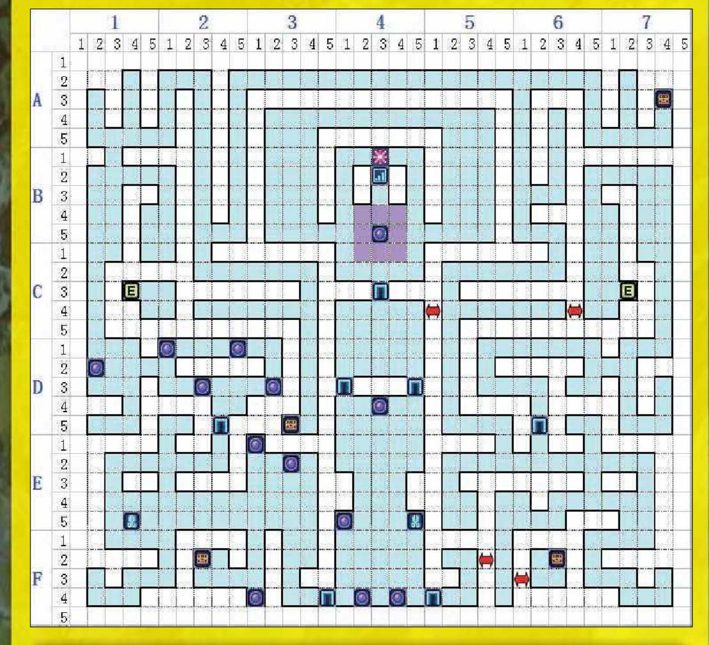


FOE：树の下の大王（HP=9400）。
采集：（采掘点）水晶花、水晶の壁材、谜の壁材；（采取点）螺旋状の种子、苦ヨモギ、コケイチゴ。
宝箱：（1C-2,3）金钱20000。

BOSS 世界树の王

HP=22000、攻65、防48

BOSS看上去气势惊人，实际上难度比初代还低，主要原因在于其对封印的抗性不高，且有植物系敌人弱火的通病，针对这两个特点制定好战术就能掌握主动。BOSS的各种招式如下：脚技“サイクロンルーツ”对全体突攻击；腕技“サウザンドネイル”和“テンペスト”皆为随机次数攻击，后者在命中时还会附加随机的封印效果，“ヘルドレイン”则在攻击单体的同时回复自身的少量HP；头技“王の威严”能取消我方全体的强化状态，“エタニティツリ-”在发动后的3回合内自动回复1000点HP。综上可见BOSS的伤害输出手段在于腕部的触手攻击，故战斗的前中期应以腕封为主，圣骑士利用“防御阵形”和防守型特技保护好我方队员，由炼金术师和枪手等属性型职业展开攻击。由于BOSS能够取消我方的Buff效果，故对敌方施加Debuff的效果更持久。当BOSS的血量减半、战斗进入后期时建议转而尝试封印头部，一方面是阻止回血特技的发动，另一方面则是确保我方能在强化状态下配合BOOST效果对其展开猛攻，争取尽快解决战斗。



FOE：死を呼ぶ骨龙（HP=16280）、アイスシザ-ス（HP=6220）、魂の裁断者（HP=7190）、树の下の大王（HP=9400）。
采集：（伐采点）金属丝、水晶ツル、死の细茎、切断された植物、冰河の卵鞘。
宝箱：（6F-3,2）四つ叶のクロ-バ-、（7A-4,3）ラウダナム、（3D-3,5）圣なる赠り物、（2F-3,2）ロックキャノン。
事件：（5E-2,4）发现野兽群，回答YES发动突袭会自动向南触发强制杂兵三连战，获胜后回答YES食用果实全员HP+200、TP+100，以后每天都可到（5E-2,5）回复一次。

第五阶层 遗都シンジュクB25F

第25层没有阶梯，只能通过电梯到达。调查（4C-3,3）的大门触发剧情，用钥匙卡开门后便立刻展开BOSS战。获胜后得到“ユグドラウィルス”，全队自动返回艾托利亚的执政院，并获得强力饰品“エトリアの勋章”。再度来到B25F，利用（4B-3,1）的磁轴便能前往遗迹最深处。



遗迹 グラズヘイムArea Ⅴ

调查（4F-5,2）的装置开启大门的同时，遗迹最后的区域地图也直接全部显现。进入大门就会开始倒计时，玩家需在50个倒数内到达（4A-3,3）的装置前，否则直接Game Over，每走一步或战斗经过一回合倒数-1。由于时间紧迫，建议直接选最短路径，出（3E-5,3）的门后立刻向北，秒杀掉过来挡路的FOE。穿过（4B-3,4）的大门后就会迎来BOSS战，由于此战也是算在倒计时内的，故一回合也不能浪费。击倒BOSS后倒计时就会自动中止。

FOE 惨祸の宿刈り

HP=3260、攻48、防44

个头很小，但警觉范围极大的FOE，以玩家现阶段的实力来说构不成丝毫威胁。仅有的一招“大车轮”封住脚部后就无法施展。与其战斗的重点是用属性攻击速杀，倒计时的过程中不要在它身上耗费过多时间。



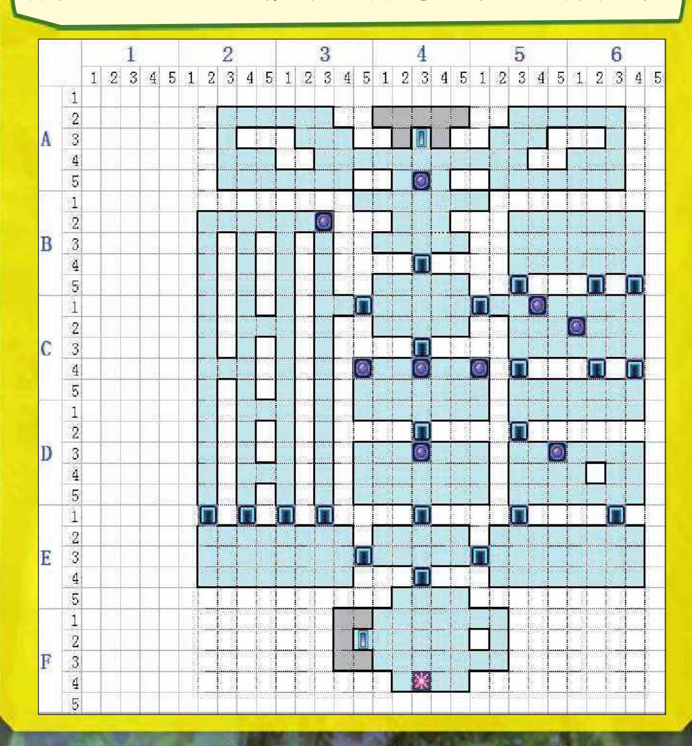
FOE：惨祸の宿刈り（HP=3260）



BOSS M.I.K.E

HP=21480、攻61、防54

BOSS的攻击方式基本都是腕技，“荷电粒子炮”为贯通攻击，“重机关炮”是随机次数的突inconsistent攻击，而威力最大的“荷电投射炮”则是以雷属性攻击我方全体。只要用“ショックガード”顶住此招，次回合BOSS会进入过热状态，无法行动的同时全属性耐性大幅下降，此时正是玩家对其雷属性弱点展开反击的绝佳时机。BOSS从过热状态重振态势的时候会发动高威力的“オールデリート”攻击全体，不提前准备的话轻易就能秒杀我方角色。攻击时牢记BOSS首次过热持续1回合、第二次过热持续2回合的规律，让我方以Buff叠加或BOOST槽满值的绝佳状态趁着对方过热时展开猛攻，争取在两次过热内解决BOSS，否则后期它会使用头技“物理障壁”和“属性障壁”进行反击，对时间急迫的我方而言就更难对付了。



继承要素

主线通关后系统提示储存通关存档，不过游戏并没有真正结束，继续游戏还可以突入第六阶层，挑战隐藏BOSS等。

标题画面的“New Game”边出现星号，玩家可以选择是否继承公会角色、魔石、金钱、道具、商品列表、图鉴辞典、迷宫地图等要素重开游戏。多周目时迷宫中的宝箱还原，主线支线任务进度、隐藏通道的开放情况、公会管理人的好感度等都会被重置。

第六阶层 真朱ノ窟B26F

再次进入树海迷宫B25F在王之间调查磁轴，其会消失露出（4B-3,2）的阶梯，玩家此后就能突入第六阶层。本层设有大量的强制传送点，地图中以黑色英文字母表示触发传送的位置，所传送的目的地则以红色英文字母表示。第六阶层开始FOE的实力都有大幅飞跃，没有把握的情况下尽量不要招惹，优先前往后面几层收集素材。在行进途中会遇到FOE挡路和追杀的情况，把它们引出来后再利用传送特性就能顺利通过。“ルーカサイト”会单体石化攻击，在恐慌状态下击倒它才会掉落特殊素材“缩こまる希少细胞”；另外“うごめく毒树”的毒效果非常强，血量不足的角色很可能一回合就被毒死，建议尽快用火属性攻击把它秒掉。

FOE 魔界の武王

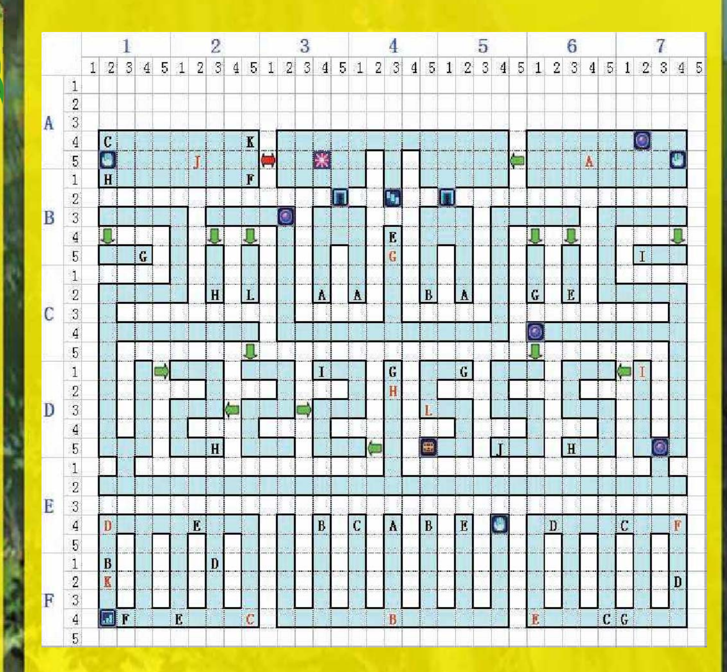
HP=16400、攻87、防63

巨龟的警觉性极高，平时玩家走两步它才动一下，一旦发现玩家它就会一步一格地移动并持续追击，直至玩家离开当前区域。其攻防能力非常强，对炎和雷属性和物理攻击皆有抗性，不过招式较为单一，头技“火炎の息”是锁定全体的炎属性攻击且附带腕封效果。针对此招每回合用圣骑士的5级属性盾就可以彻底化解了，封住对方头部后再伺机发动“防御阵形”减轻单体攻击的伤害。特殊素材“练磨された甲罗”的掉落条件是用物理攻击击倒，带冰属性的物理攻击也是可行的。

第六阶层 真朱ノ窟B30F

虽然击倒了MIKE但一切尚未终结，众人返回艾托利亚。当晚的剧情过后，进入树海迷宫B25F的王之间调查磁轴选择“フォレスト セルのもとへ行く”，就能直接突入最底层。目前不会遇敌，也没有探索要素，就先不放地图了，开启（4B-3,3）的大门就将迎来最终BOSS战！





FOE：魔界の武王（HP=16400）。
采集：（采取点）头状の世界树根、银龙草、アンブロシア。
宝箱：（4D-5,5）メディカⅣ。
事件：（3E-2,4）发现水源，回答YES饮水全员HP+150、TP+75，且每天都可回复一次；（3D-2,5）回答YES食用谜之蘑菇的角色HP-999、TP-999（但不会致死）。

BOSS フォレスト・セル

HP=90000、攻66、防53

开战时西蒙就会自动使用“ユグドラウィルス”令BOSS直接陷入濒死状态，炎、冰、雷三种属性都是其弱点，迅速展开强攻结束战斗。BOSS濒死状态原地复活后触发剧情，异族少女西拉拉牺牲自己，为队伍带来攻击力倍增的常驻强化效果，真正的决战就此展开。实际上由于此战的剧情加成效果非常强，BOSS又是弱化版的，只要玩家的队伍火力输出足够的话，能把BOSS打得很少发招。再加上其对异常和封印的抗性有所弱化，以头封和麻痹效果穿插着展开攻势能有效地中止其行动。一旦看到BOSS使用打消我方强化效果的“王の威严”得小心防守，因为次回合它必定会发动大威力的无属性全体攻击“ハルマゲドン”。只要顶住这一下，其他的招式也就很难构成威胁了，战斗的整体难度反而不高，BOSS的具体行动规律分析请参看通关后的B30F部分。



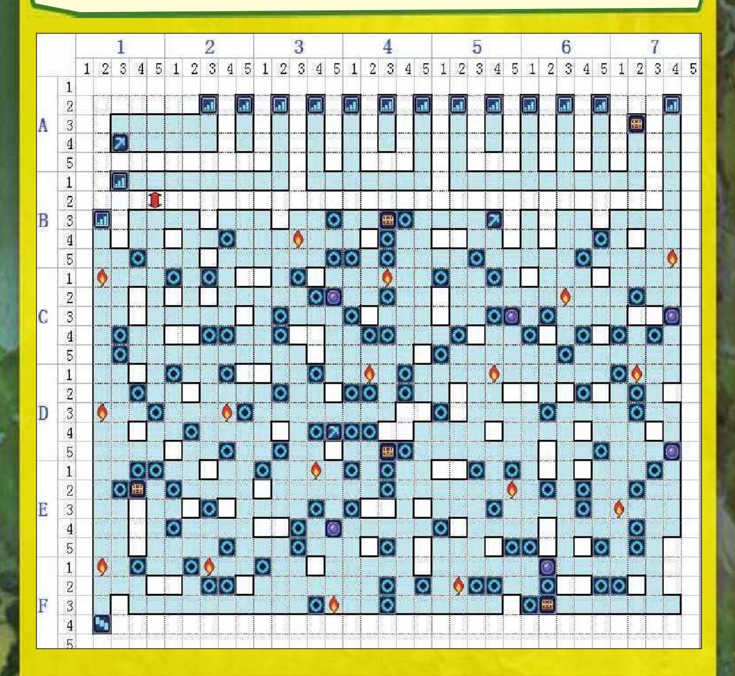
真朱ノ窟B27F

第27层大片区域都覆盖在黑暗中，可视距离受限，地面上还有大量的落穴，会直接令玩家落到下层。想要看清道路就必须点燃固定点位的火把，这样可以照亮周围的一片区域，便于看清地形、绕过落穴前进，不过这也会引起FOE的警觉。杂兵方面"フレイムウ-ズ"的自爆威力非常大，建议用冰属性攻击设法秒杀；"メタルニ-ドル"的物理抗性极高，惟有雷属性才能造成有效伤害，其特殊素材"切断された大针"需以斩攻击击杀才会掉落；"デモンドレイク"在准备一回合后会使用高几率的全体即死攻击，将处在诅咒状态的它击倒才会掉落特殊素材"咒われた根"。

FOE 鲜血の担い手

HP=14400、攻86、防57

酷似猫头鹰的FOE在黑暗中是沉睡状态，点燃火把后会自动向光源靠近，一旦发现玩家就会展开追踪，不过并不深追。其对雷属性有耐性，攻击全体附带麻痹效果的头技"雷走り"威力很大，玩家同样可以让圣骑士每回合使用5级雷属性盾来完美化解。对方还会不断召唤2只"ルーカサイト"护驾，由于该杂兵会使用单体石化的招式，全员最好都装上"石祓のバングル"（所需素材"石化の花服"由第19层的"アークピクシー"掉落），免得战斗型被破坏。FOE的特殊素材"乱れた尾羽"则要在其处于混乱状态时击倒。



FOE：鲜血の担い手（HP=14400）。
采集：（采掘点）足状の世界树根、カルキュラス、三色混石。
宝箱：（1E-4,2）ネクタルⅡ、（4B-3,3）解剖用水溶液、（4D-3,5）ハマオプライム、（6F-2,3）スタンナイフ、（7A-2,3）金钱35000。

FOE 深渊を舞う者

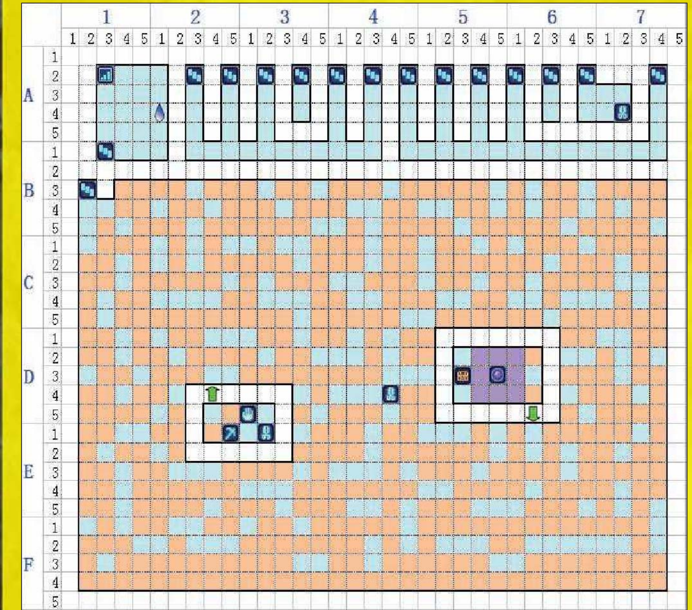
HP=14200、攻88、防55

虽然速鸟很好躲开，但想要挑战它并不轻松，由于两只鸟的行进路线往往会有交错，一旦无法速战速决，很快另一只就会赶来乱入，令战斗难度陡增。FOE仅有的一招头技"悪魔のクチバシ"对全体造成巨大伤害的同时还会附加盲目效果，故战斗中要优先使用"防御阵形"强化我方的抗击打能力。它对炎、冰、雷属性皆有抗性，弱点是突攻击，在战斗中还会召唤能使用单体即死攻击的"レッドコーパスル"，战前最好给队员配备防即死的饰品"クリスタルアイ"以免遭到不测（所需素材"水晶花"在21层的采掘点获得）。此战由于炼金术师的属性攻击派不上大大用场，可以给他配备魔石协助回复。特殊素材"金缚りの祸羽"的掉落条件比较苛刻，需FOE同时处在三封状态下，建议还是直接用解剖液吧。

FOE 冰龙クロ-ン

HP=18000、攻86、防63

克隆版的冰龙在首回合以及5的倍数回合会发动攻击全体的头技"アイスブレス"，圣骑士的冰属性盾可用来抵挡此招；剩余的两招都是物理攻击，头技"三连牙"是随机的3次斩攻击，腕技"クラッシュアーム"在攻击全体的同时附带头封效果，我方的魔法型职业如医术师和炼金术士最好能装备提升抗性的防具，以免节奏被打乱。制定好应对战术后，就可以针对其雷属性弱点展开强攻了。特殊素材"贯かれた冰龙の眼"需以突攻击击杀才会掉落。



FOE：深渊を舞う者（HP=14200）、冰龙クロ-ン（HP=18000）。
采集：（采取点）头状の世界树根、银龙草、アンブロシア；（采掘点）足状の世界树根、カルキュラス、三色混石；（伐采点）腕状の世界树根、观音竹、雾仙人掌。
宝箱：（5D-3,3）暗のグリモアⅠ。

第六阶层 真朱ノ窟B28F

本层中南部的大部分区域都被伤害地形所覆盖，记得提前准备好道具或相关特技。这里出没的FOE较为特殊，是从地图边缘随机位置冲入的，其每次最多能移动3格，虽然对玩家有一定追击性，但由于只能走直线，故只要适当平移就能避开了，它冲过后也不会回头再追击，且当FOE冲到墙壁、或两只撞到一起时会暂时从地图上消失。只有地图北侧的区域能令玩家继续深入，另外从27层的（6D-2,3）处落下会进入中央偏东的独立区域，里面有一只外观极像冰龙的FOE，不过这仅仅是弱化版的克隆体，挑战三龙前不妨拿它练练手。

第六阶层 真朱ノ窟B29F

第29层与26层类似，又有大量的传送点，地图中依然以黑色英文字母表示触发传送的点位，红色应为字母表示传送后的所在地。新增的杂兵"ヒュ-ジアント"在头封状态下击倒会掉落特殊素材"封じられた大颚"，想要顺利通往下层还需与大量巡逻的FOE展开周旋。本层也有一条克隆版的雷龙把守着宝箱，不过其整体实力甚至不如同层的FOE魔龙，同样可供玩家熟悉雷龙的基本招式。



FOE とこしえの魔龙

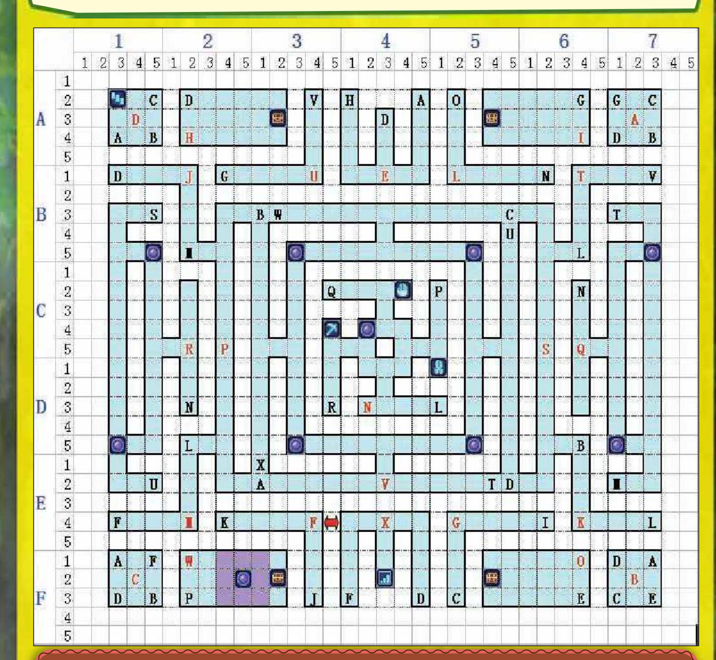
HP=18504、攻90、防62

魔龙“三步一回头”式的行动规律很特别，一旦发现玩家就会展开追杀。虽然其只有两个招式且都是头技，“死灭の眼光”对单体发动即死效果，“恐怖の龙牙”攻击全体并附带恐慌状态，看上去简单但实际上威胁很大。建议给装备免疫恐慌状态的饰品“恐祓のピアス”（所需素材“切断された大针”由第27层的“メタルニードル”掉落），免得关键的行动被打断导致满盘皆输，即死效果则用“天使の盾”来抵挡（不能装备盾的职业利用一下魔石系统）。对方的物理攻击力很高，纵使不惧异常状态也不能掉以轻心，成功头封的话就能放心输出了。特殊素材“石化した心脏”正如其名，需以石化效果击杀。

FOE 雷龙クローン

HP=16000、攻84、防59

弱化版雷龙有雷耐性、弱点为炎属性，行动规律与前一条克隆龙类似，在首回合和5的倍数回合会使用攻击全体的雷属性吐息“サンダーブレス”，用属性盾完封后也不可大意，因为其攻击全体的脚技“龙の铁锤”带有麻痹效果，非常容易打乱我方的部署，另一招头技“古龙の咒击”由于锁定目标是单体要相对容易应付一些。战斗中尽量尝试封印其脚部，否则就带上防麻痹的饰品“痹祓アンク”吧（所需素材“痹れた尻尾”由第16层的“火炎ネズミ”掉落）。用坏攻击击倒它会掉落特殊素材“碎かれた雷龙の角”。



FOE：とこしえの魔龙（HP=18504）、雷龙クローン（HP=16000）。
采集：（采取点）头状の世界树根、银龙草、アンブロシア；（采掘点）足状の世界树根、カルキュラス、三色混石；（伐采点）腕状の世界树根、观音竹、雾仙人掌。
宝箱：（5F-4,2）战功の角笛、（3A-2,3）好机のスカラベ、（5A-4,3）圣なる赠り物、（3F-2,2）四つ叶のクローバー。
事件：（2C-2,2）调查回答YES有机会随机得到“白の结晶”、“苍の结晶”或“赤の结晶”，每天可调查3次；（6D-4,3）调查选择“右の穴に手を入れる”可得到“腕状の世界树根”。

第六阶层

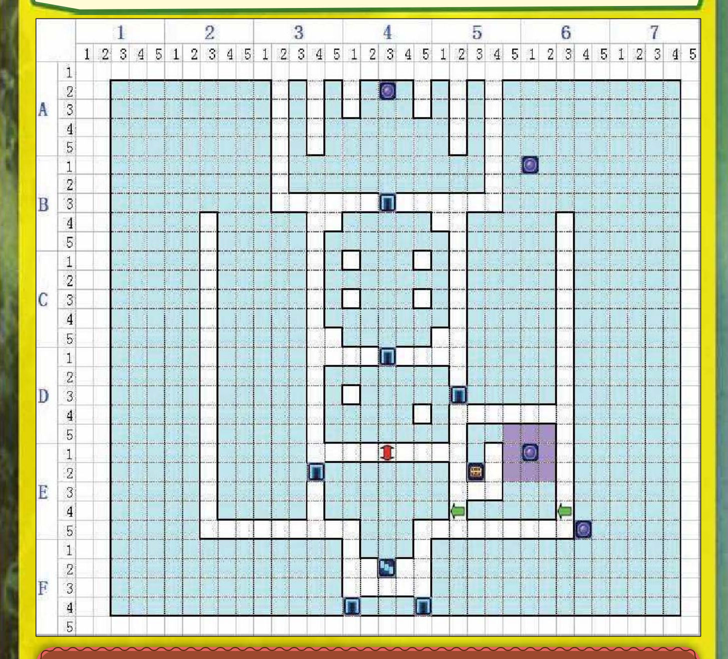
真朱ノ窟B30F

最终层的地形比较开阔且没什么探索要素，但行进路线非常绕，在东、西两个大区行走时要小心突然杀出的“深渊を舞う者”。新敌兵“メタルシザース”平时人畜无害，在同伴被击倒后会使用强力的全体攻击“怒のはさみ”，务必优先用雷属性将其同时干掉，否则很容易团灭。地图最南端的3格小区域内有一定几率遇到“世界树の四つ叶”，本层的惟一一个宝箱同样有克隆版的炎龙守护。玩家的最终目标是在没有剧情加成效果下击倒本作的最强敌人“フォレスト・セル”，在此之前击倒隐藏BOSS“三龙”，把等级上限提升到99是必不可少的。

FOE 炎龙クローン

HP=20000、攻90、防62

弱化版炎龙的弱冰耐炎，它的攻、防虽高，但招式确实最容易应对的。除了首回合及5的倍数回合必定发动的头技“ファイアブレス”外，腕技“ドラゴンクロー”攻击一列的同时附带腕封效果，为了防止圣骑士中招放不出属性盾，建议装备抗性饰品“化石の首饰り”；脚技“ドラゴンビート”对我方全体随机攻击的同时有一定几率眩晕，由于属性盾是强制回合初发动的，故无须太担心。特殊素材“切断した炎龙の首”得用斩攻击击倒方能刷出。



FOE：魔界の武王（HP=16400）、深渊を舞う者（HP=14200）、とこしえの魔龙（HP=18504）、炎龙クローン（HP=20000）。
宝箱：（5E-3,2）金钱100000。

隐藏BOSS挑战

在通关后追加的支线委托中，玩家有机会迎战系列惯有的经典BOSS——三龙，每击倒一条龙都能让队伍的等级上限提升10。而本作的最强BOSS——非弱化版的フォレスト・セル也在树海迷宫的最深处等待着玩家的挑战。

雷鸣と共に現る者

HP=25000、攻85、防60

“三龙”中最弱的一只，但并不好对付，弱点耐性皆与克隆版一致，不过多了两个新招。脚技“咒缚の圆舞”会对我方全体附加随机封印效果；头技“咒われし远吠え”效果是取消我方强化状态并附加诅咒或恐慌状态，除了首回合外，使用远吠的次回合必定发动雷电吐息，故建议给圣骑士配备提升异常耐性的手甲“毒手”，医术师则装备抗恐慌的饰品“恐祓のピアス”，为属性盾的及时开启提供双重保障。战斗中枪手全力尝试头封或脚封，最大限度降低危险性。最后能否顺利挑战还需要一点运气，出征前建议利用公会据点里侦探奥斯汀的探索准备效果。特殊素材“霹雳の龙眼”需以带雷属性的攻击击倒对方。

冰岚の支配者

HP=35000、攻90、防65

冰龙相比克隆版除了会其所有的攻击套路，攻、防、体全面提升外，还追加了一些极为麻烦的招式。其首回合必定使用冰冻吐息，此后在使用“劈く叫び”的次回合也必定会发动，这招头技的效果是令我方全体物理・属性防御力下降且附加睡眠效果，为了确保圣骑士的属性盾能及时开启，必须给其装备抗睡眠的饰品“眠祓の铳”（所需素材“まどろむ眼球”由第11层的“マッドワーム”掉落）。4的倍数回合对方会发动腕技“ミラーシールド”展开护盾，除了免疫一切攻击外还会自动反击，建议在该回合进行回复和自我强化，千万不要出手。当对方HP所剩不多时会使用3回合内自动回复HP的头技“冰河の再生”，这招其实是强化效果，故投掷一个道具“ラウダナム”就能打消。特殊素材“冻てつく龙翼”以带冰属性的攻击击倒即可刷出。



伟大なる赤龙

HP=45000、攻95、防64

炎龙相比克隆版大幅强化，吐息攻击在首回合以及使用“とどろく咆哮”的次回合必定发动，这招头技会附加攻击力下降和混乱状态，故对应饰品“乱祓の帯”建议人手一个（所需素材“冰渍けの皮肤”由第12层的“フォレストバット”掉落）。脚技“火龙の激震”攻击全体并附带脚封效果，头技“火龙猛攻”会大幅强化自身的物理·属性攻击力，一定要用道具“ラウダナム”或诅咒师的特技“力祓いの咒言”来及时取消该状态。由于炎龙的体力极高，战斗难免会被拖入持久战，预先积蓄BOOST槽，在战斗中一口气爆发以减少不确定因素的触发机会也是取胜的要点。特殊素材“灼热の龙角”得以炎属性攻击将其击倒。

フォレスト・セル

HP=90000、攻99、防75

相比剧情模式的最终战，此时的BOSS的各项抗性都有大幅提升，攻防能力恢复最强状态，不过所用招式并没有变化。根据其当前血量，行动规律分为以下4种，在每次改变规律时都会发动自我回复技能“セグメント”，前两次补血9999，最后一次24000。

HP为80～100%：首回合发动全体即死效果，之后按以下三种行动规律、在1～4步骤间循环。三种属性的全体攻击不属于头、腕、脚技，故无法封印只能靠属性盾。

回合\规律	A	B	C
1	炎属性全体攻击	冰属性全体攻击	雷属性全体攻击
2&3	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）		
4	全体攻击（脚技）		

HP为60～79%：自我回复HP后按以下三种规律、在1～6步骤间循环，本阶段异常状态和封印效果开始增多，BOSS在发动“セルメンブレン”的回合千万不要进攻，否则立刻会被反击打残。

回合\规律	A	B	C
1	提升异常状态成功率（头技）		
2	全体随机封印效果（脚技）	全体即死效果（头技）	全体随机异常状态（头技）
3	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）		
4	免疫所有攻击并自动反击（腕技）		
5	全体随机异常状态（头技）	全体随机封印效果（脚技）	全体即死效果（头技）
6	炎属性全体攻击	冰属性全体攻击	雷属性全体攻击

HP为40～59%：自我回复HP后必定发动步骤1，之后随机进入A或B规律并在1～4步骤间循环。步骤1发动的属性自己按顺序循环，2B或3A的属性则受到1的影响，1为炎、后续为雷，1为雷、后续为冰，1为冰、后续为炎。

回合\规律	A	B
1	属性全体攻击（炎→雷→冰循环）	
2	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）	属性全体攻击
3	属性全体攻击	全体随机攻击或单体复数攻击（腕技）
4	全体攻击（脚技）	

HP为39%以下：自我回复HP后行动规律开始出现极大的随机性，步骤1的招式对步骤4没有影响，4B和5A的属性则受到3的影响，3为炎、后续为雷，3为雷、后续为冰，3为冰、后续为炎。

回合\规律	A	B
1	提升异常状态成功率（头技）、免疫所有攻击并自动反击（腕技）二选一	全体随机封印效果（脚技）、全体随机异常状态（头技）二选一
2	全体随机攻击（腕技）、单体复数攻击（腕技）二选一	
3	属性全体攻击（炎→冰→雷循环）	
4	全体攻击（脚技）	属性全体攻击
5	属性全体攻击	全体攻击（脚技）

除了以上规律外，一旦我方在一回合内发动的Buff过多，BOSS会直接发动头技“王の威严”取消一切强化效果，且次回合必定使用超强的无属性全体攻击“ハルマゲドン”，没有提前准备的话基本一击毙命。诸如主角的“リミットレス”、枪手的“アクトブースト”都不算在Buff栏里的，不妨提前刷几块魔石给其他主攻队员配上，此外三龙等各阶层BOSS的强力技能魔石也可以为战斗提供火力输出。根据玩家队伍的职业构成和魔石培育可以衍生出非常多打法，摸清BOSS的规律并不代表能与其展开持久战，尽可能地让我方的伤害在数回合内爆发，缩短战斗的时间才能把风险降到最低，这也是最终战获胜的关键因素。

公会勋章

当玩家达成特定条件时，公会卡片中会追加相应的勋章，高级的会自动覆盖低级的同类勋章，具体条件如下。另外，公会卡的背景也会根据玩家所到达的迷宫阶层而发生改变。

勋章名称	入手条件
原始ノ大密林	到达树海迷宫第二阶层
千年ノ苍树海	到达树海迷宫第三阶层
枯レ森	到达树海迷宫第四阶层
遗都シンジュク	到达树海迷宫第五阶层
真朱ノ窟	到达树海迷宫第六阶层
ストーリーモードクリア	故事模式通关
クラシックモードクリア	经典模式通关
フォレスト・セル	击倒非弱化版的フォレスト・セル
七王のグリモアを作った	合成出七王魔石
初级お宝ハンター	宝箱回收率10%
トレジャーゲッター	宝箱回收率50%
トレジャーハンター	宝箱回收率100%
エトリアの便利屋	支线委托达成率10%
エトリアの用心棒	支线委托达成率50%
クエストコンプリート	支线委托达成率100%
稀少个体ハント	击倒1个稀少个体
熟练の狩猎者	击倒50个稀少个体
辉きを追いかけし者	击倒100个稀少个体
初级狩人	怪物图鉴登录率10%
ベテラン狩人	怪物图鉴登录率50%
世界树の狩人	怪物图鉴登录率100%
收集家初心者	道具辞典登录率10%
博识の收集家	道具辞典登录率50%
世界树の收集家	道具辞典登录率100%
驱け出し测量士	1层迷宫的阶梯全部解禁
エトリアの水先案内人	15层迷宫的阶梯全部解禁
世界树の地图职人	30层迷宫的阶梯全部解禁

主线任务

“执政院ラーダ”中所受领的任务（ミッション）都是与主线息息相关的，不完成就无法推进剧情。故事模式和经典模式中的主线任务略有出入，下表的任务情报以故事模式为准。

任务名称	报酬	完成方法
ハイランダーへの试炼	金钱200、经验值180	前往“翠绿ノ树海B1F”，将红线标注范围内的地图绘制完成
エトリア怪异を追え!	金钱400、经验值1200	前往“グラズヘイムArea Ⅰ”，进入（2D-3,5）的大门并完成后续的一系列剧情
スノードリフトの恐怖!	金钱1500、经验值10000	前往“翠绿ノ树海B5F”，击倒BOSS“スノードリフト”
飞龙のタマゴを入手せよ!	金钱2500、经验值34000	前往“原始ノ大密林B8F”，在（3A-4,5）调查得到“龙のタマゴ”
密林の魔物ケルヌンノスを倒せ!	金钱4000、经验值45000	前往“原始ノ大密林B10F”，击倒BOSS“ケルヌンノス”
新たな阶层の地图をつくれ!	金钱7000、经验值77000	前往“千年ノ苍树海B11、12F”，将两层的地图绘制完成
树海に住む谜の生物を调查しろ!	金钱15000、经验值114000	前往“千年ノ苍树海B15F”，击倒BOSS“コロトラングル”
モリビトせん灭作战	金钱30000、经验值238000	前往“枯レ森B20F”，击倒BOSS“イワオロペネレプ”



“金鹿の酒场”里可以接受各种委托（クエスト），委托列表会随着玩家在树海迷宫中的不断深入自动更新。虽然支线委托对通关没有任何影响，但完成后往往可以获得各种报酬和丰厚的经验值奖励，除了少数击倒强力FOE的委托外，都建议第一时间完成，以快速提升队伍实力。

委托名称	报酬	完成方法
皮职人の頼みごと	经验值450、レザ–ジャ–キン	收集3个“柔らかい皮”，目标素材由B1F的“森ネズミ”或“ひっかきモグラ”掉落
ある商店からの頼みごと	经验值350、テリアカα×3	收集1个“丈夫な木片”，目标素材在B1F的伐采点获得
忘れがたきあの味をもう一度	经验值300、メディカ×5	在B1F的（4E–5,2）调查得到“神秘の水”
长鸣鸡の宿からの依赖Ⅰ	经验值400、解析グラス×2	先前往宿屋对话，再收集3个“小さな牙”，目标素材由B1F的“森ネズミ”掉落，最后返回宿屋对话交付素材道具
ネクタルの材料を集めて！	经验值900、ネクタル×3	先前往商店对话，再收集1个“蜜のかけら”，目标素材在B2F的采取点获得，最后返回商店将素材道具卖出
思い出をさがして	经验值750、ブレイバント	在B2F的（2D–3,2）调查得到“思い出のバスケット”
一攫千金物语Ⅰ	经验值800、火术の起动符×3	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B1F地图上的伐采点位置指出来，（1D–3,2）或（3D–1,2）其一即可
シリカ商店からの依赖Ⅰ	经验值950、兽骨の铠	先前往商店对话，再收集6个“小动物の骨”和1个“缟猿の骨”，前者由B2F的“ひっかきモグラ”掉落、后者由“ゼブラテリウム”掉落，最后返回商店将素材道具卖出
一攫千金物语Ⅱ	经验值1350、耐冰ミスト	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B2F地图上的采取点位置指出来，（3A–1,4）或（7B–4,4）其一即可
シリカ商店からの依赖Ⅱ	经验值1650、スカルンバレッタ	先前往商店对话，再收集1个“灰铁柘榴石”，目标素材在B3F的采掘点获得，最后返回商店将素材道具卖出
シンリンチョウ讨伐依赖	经验值1450、メディカⅡ×3	在B2F的（6A–4,2）调查触发三连战，获胜即可
金鹿の酒场の特别依赖Ⅰ	经验值1300、脚削ぎの枪	收集3个“小さい花”，目标素材在B2F的采取点获得
一攫千金物语Ⅲ	经验值1850、アムリタ	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话2次回答YES，再将B3F地图上的采掘点位置指出来，（1C–3,3）或（1D–2,4）其一即可
冒险者ギルドからの依赖Ⅰ	经验值2150、グリ–ンブ–ツ	先前往冒险者公会对话，再收集3个“姫リンゴ”，目标素材在B2F的采取点获得，最后返回公会选择“姫リンゴを渡す”
冒险者の冒险观察Ⅰ	经验值2500、ファイアオイル×3	先前往商店对话，带着西莉卡在B1F、B2F触发对话，随后要带着她观察“狂える角鹿”、“岩イノシシ”和“全てを刈る影”，三种FOE出现在视野范围内即可，不用与其交战
物语の终わり	经验值3000、金钱300、ハ–ケンビュクゼ	在酒场选择情报收集、与“恰幅のいい商人”对话回答YES，前往B3F的（3B–5,1），调查得到“商人の采集物”，返回酒场再次与商人对话回答2次YES即可
森に住む熊	经验值1750、金钱200	接下任务的同时得到“熊への赠り物”，前往B3F的（3F–2,1），调查后选择“こっそり熊の巣に置いていく”
长鸣鸡の宿からの依赖Ⅱ	经验值5000、耐冰ミスト	先前往宿屋对话，再收集1个“雪狼の毛皮”，目标素材由B5F的FOE“スノ–ウルフ”掉落，最后返回宿屋对话交付素材道具
冒险者ギルドからの依赖Ⅱ	经验值5750、明灭弹×2、轰音弹×2	先前往冒险者公会对话，再收集3个“ミント草”，目标素材在B6F的采取点获得，最后返回公会选择“ミント草を渡す”
树海にうごめく暗	经验值6000、斥候の长靴×2	接下任务后前往B5F，随机遇敌时会出现原本B6F才有的“ロンギスクアマ”，不断战斗直到同伴提示敌人已全灭
ミセス・メリルの奇妙な依赖Ⅰ	经验值5250、好机のスカラベ	收集5个“复眼”，目标素材由第一阶层的“シンリンチョウ”或“毒吹きアゲハ”掉落，用物理攻击以外的攻击打死才有机会刷出
金鹿の酒场の特别依赖Ⅱ	经验值7000、ネクタル×3	收集4个“真铁の壳”，目标素材由B7F的“デススコ–ピオン”掉落
ミセス・メリルの奇妙な依赖Ⅱ	经验值6500、好机のスカラベ×2	收集3个“锐い尾针”，目标素材由B6F的“军队バチ”掉落
老いたる大富豪の花への愿い	经验值7500、金钱700	接下任务的同时得到“お花の种”，前往B7F的（2C–4,5）调查回答YES，顶住后续的杂兵四连战即可得到“ただ一つの花”
爱すべき植物たちよ	经验值7000、アクセラ×3	在酒场选择情报收集、与“植物学者ジョアン”对话回答YES，再前往B7F的（4A–3,2），调查并击倒杂兵，返回酒场与学者对话回答YES并在地图上将遇敌点指出来
シリカ商店からの依赖Ⅲ	经验值7500、ボ–ンフレイル	先前往商店对话，再收集1个“折れた翼骨”，目标素材由B8F的“火食い鸟”掉落，最后返回商店将素材道具卖出
冒险者ギルドの挑战	经验值10500、ネクタルⅡ	在AM7～10点间前往B8F计时便会开始，要在迷宫中逗留5天不能外出（PM7点时可选择露营），除了利用治愈之泉补给外，飞龙所在的区域是不会遇敌的，这点也可以善加利用
冒险者の冒险观察Ⅱ	经验值8000、まどろみのナイフ	先前往商店对话，带着西莉卡前往B8F的（4D–2,4）调查治愈之泉
幸运のコイン	经验值11000、金钱1500	在B8F的（5D–5,1）调查，击倒敌人后发现“幸运のコイン”
ジャクソン料理店の奇妙な依赖	经验值11500、ファイアリング	收集1个“赤玉石”，目标素材由B8F的“火食い鸟”掉落，用炎属性攻击打死才有机会刷出
杂货商イアンの依赖Ⅰ	经验值10000、战功の角笛	收集“クズ真铁”、“ラテライト”、“碎けた化石”各1个，目标素材皆可在B9F的采掘点获得
星への祈り	经验值12000、アムリタ×2	收集1个“星型の种子”，目标素材由B10F的“ヤシの木お化け”掉落
化石に魅入られた女	经验值13000、巨象の牙饰り	带来“化石の首饰り”，该饰品在卖出B9F采掘获得的“碎けた化石”后就会更新在商店列表中
害虫退治の依赖	经验值21500、メディカⅢ×2	接下任务的同时得到“特浓砂糖水”，前往B10F的（1E–4,2）调查回答YES，顶住后续的杂兵四连战即可
过去をひろいに	经验值23500、小手切り	依次前往B11F的（6C–4,1）、（3B–3,3）、（2E–2,1）调查，获得“割れたワンド”、“欠けたオノ”和“折れた剑”
冒险者の魂に安らぎあれ	经验值50000、金钱10000	穿过B5F的（5B–5,4）水晶门，一路来到B3F击倒（7C–3,5）处出现的特殊FOE“ゴ–レム（HP=6000）”，最后在该区域内连续调查（FOE的特殊素材掉落条件是其处在腕封状态下击倒）
银のカケラに想いを托して	经验值26000、ソ–マ×3	收集1个“コランダム原石”，目标素材在B11F的采掘点获得
执政院からの依赖Ⅰ	经验值10000、ストナ–ド×2	前往B10F的（2D–2,5）士兵处得到3个“怪しいピンクのお香”，到（7B–3,4）处使用并击倒出现的“杀人草”（注：在别处使用只会引出“かみつき草”）
靴の持ち主を探して欲しい	经验值24000、金钱2000	前往B11F的（6A–3,2）回答YES得到“コランダム原石”
ジャクソン料理店からの頼みⅠ	经验值28500、混乱の香×2	收集3个“大トンボの巢材”，目标素材由B13F的“モリヤンマ”掉落
树海の孤儿	经验值29000、金钱3000	前往B12F会出现大量凶暴化的FOE，在（3F–3,1）处调查发现蚁卵（可从上层落穴直接跃下，没必要与FOE开战）
树海を步く不思议	经验值25000、アクセラ	前往B10F的（7A–3,3），在这附近遇敌会遭遇“世界树の芽”，将其击倒即可
杂货商イアンの依赖Ⅱ	经验值31000、战功の角笛×2	收集“岩サンゴ”、“深海树の枝”、“水仙人掌”各1个，目标素材皆可在B13F的伐采点获得
蟹の住む穴	经验值32500、钢铁の手甲	前往B13F的（2D–1,2）调查，选择“穴の中に谁か入ってみる”→“何がいるか确かめる”，得到“巨大なカニの拔け壳”
探偵さんを探して	经验值27500、兽避けの铃×3	接下任务的同时得到“探偵の残したメモ1、2”，在酒场选择情报收集、与“赤ら颜の唇がねじれた男”对话回答YES，前往B11F从（4F–2,1）处的落穴跳下，到B12F后向北走1格、即（4E–2,5）处可以发现奥斯汀，回答“采掘场”后击倒杂兵即可
探偵消失	经验值34000、パライズウィップ	事先要完成“探偵さんを探して”并在酒场选择情报收集，与奥斯汀对话两次后才会触发此任务。接下任务的同时得到“探偵の残した暗号1、2”，前往B14F的（7F–3,4）调查回答YES，顶住后续的杂兵三连战即可（最后的答案没有影响，完成委托后奥斯汀会进驻玩家的公会据点）

委托名称	报酬	完成方法
ダイアに魅入られた女	经验值50000、アダマース	收集1个"カリナン"，目标素材在B17F的采掘点获得
爱の运命、运命は幻	经验值45000、金钱5000	前往B16F的（4C-4,2）调查得到"七色のバンダナ"
异国の客	经验值47500、カヤノヒメの草冠	在酒场选择情报收集、与"身なりのいい男"对话回答YES得到"龟のエサ"，再前往B13F的（4B-4,4）调查选择"亀のエサをこの场に置く"，退回阶梯附近再过来看时水龟就会被引上来，将其击倒得到"龟の甲罗"、"亀の肉"
冒险者の鱼钓り	经验值60000、アムリタⅡ	前往B14F与士兵对话后获得"钓り道具一式"，随后要在8个小时内进行垂钓，钓鱼点是固定的，分别在（3A-5,4）、（5A-4,4）、（2B-4,3）、（1D-2,3）、（5D-3,2）、（2E-1,3）、（5E-5,2）、（5F-3,3），获得优胜时能得到4个"アムリタⅡ"
ジャクソン料理店からの頼みⅡ	经验值47500、兽寄せの铃×2	收集2个"砂目鱼の眼球"，目标素材由B17F的"スナトビデメキン"掉落
注文の多い常连客	经验值52500、耐雷ミスト×2	收集3种素材，"来光鸟の辉嘴"由B9F的"シャインバ-ド"掉落，"剑鱼のウロコ"由B14F的"ソ-ドフィッシュ"掉落，"干いた木桃"在B16F的伐采点获得
黄金男爵Ⅰ	经验值50000、黄金の靴	收集5个"黄金鹿の角"，目标素材由B16F的"ゴ-ルドホ-ン"掉落
魔物讨伐依赖	经验值75000、ネクタルⅡ×3	事先要在酒场选择情报收集与"仕事归りの大工"对话回答YES，在地图上指出（6B-2,5）才会触发此任务。再次与"仕事归りの大工"对话，之后前往B17F的（2A-1,3）、（6B-2,5）、（4D-2,3）击倒三只美杜莎树
大工ギルドからの依赖	经验值62500、封头の玄能	收集3个"坚石のかけら"和5个"ダマスカス钢片"，目标素材在B17F的采掘点获得
白き姬君は终末の梦を见るかⅠ	经验值57500、圣なる赠り物	在酒场选择情报收集，依次与"白き姬君の家の使い"和"清楚な少女"对话，再收集5个"变种祓い根"，目标素材由B16F的"灾厄の木の根"掉落，之后与少女对话回答YES得到"深き眠りへ诱う秘药"，再与"白き姬君の家の使い"对话选"眠り药を渡す"
药师からの依赖Ⅰ	经验值60000、ハマオ	收集1个"大鸟の足腱"，目标素材由B17F的"ヒュ-ジモア"掉落
药师からの依赖Ⅱ	经验值65000、ソ-マプライム	收集1个"冬虫夏草"，目标素材在B18F的采集点获得
药师からの依赖Ⅲ	经验值70000、アクセラ×3	任意一名同伴陷入石化状态时返回酒场报告（B16、17F的"メデュ-サツリ-"、B19F的"ア-クピクシ-"都会石化招式）
白き姬君は终末の梦を见るかⅡ	经验值120000、ソニックダガ-	前往B1F的（2C-2,4）会立刻刷出5只FOE，先将4只"森の破坏者"击倒，然后靠近红色熊怪它会逃跑，需沿特定的方式移动才能顺利截杀，具体路线如下：先走到FOE初期所在的（2B-2,4），再回到（2C-2,1）向东行、（4C-3,1）转南，（4D-3,3）向西，通过密道恰好可以与逃跑至此的熊怪撞个正着，最后将"梦より出でし者"击倒
友への供物	经验值105000、ウニコウル×2	在B2F采取"小さい花"、"姬リンゴ"，在B17F采掘"坚石のかけら"，在B18F采取"树蜜酒"，在商店购入盾牌"タ-ジェ"，在公会据点与3名NPC对话依次得到"ハ-ブのリ-ス"、"上质のパイプ草"、"祈りの笛"，将以上8样物品供奉到海B1F的（2D-1,3）坟前，完成任务后在酒场收集情报与"さびしげな目の冒险者"对话，可以得到额外报酬"ル-ングロ-ブ"、"フレイムグリ-ブ"、"ル-ンサ-クレット"
华は无慈悲な森の女王	经验值250000、金钱50000	穿过B11F（1E-3,2）的水晶门，一路来到B7F击倒（6A-2,5）处出现的特殊FOE"アルル-ナ（HP=22000）"（FOE的特殊素材掉落条件是其处在睡眠状态下击倒）
水晶の娘	经验值100000、绝耐ミスト	收集3个"水晶のツル"，目标素材在B22F的伐采点获得
ゆがんだ磁轴	经验值110000、解剖用水溶液	前往B18F，这里发生了磁轴紊乱现象，需要按特定的方式移动才不会被传回阶梯处，具体路线如下：先向北走到（5A-1,2），再向西走到（2A-3,2），接着向南行至（2F-3,1），转东一路走到树边的采取点，随后向北直行击倒FOE，得到"兽が描かれた石"，最后便能到达目的地（5B-3,1）处，调查回答YES放回石块后紊乱现象就会消除
黄金男爵Ⅱ	经验值120000、黄金の兜	收集10个"黄金毛皮"，目标素材由B23F的"グリンブルスティ"掉落
たおやかに优しい兄へ	经验值122500、ラウダナム×2	收集5个"エンゼルウィング"，目标素材由B25F的"神蜂"掉落
去れよ死神、と少年は言った	经验值127500、金钱50、古びた盾	在酒场选择情报收集，与"清楚な少女"对话回答YES，再到B22F伐采1个"死色の细茎"，B23F采取1个"苦ヨモギ"，在第五阶层击倒"ダイア-ウルフ"掉落1个"真红の鲜血"，返回酒场找少女对话回答YES即可做出"最高の药"
封印の兽	经验值250000、金钱50000	穿过B16F的（7E-1,3）东侧隐藏密道，一路来到B17F击倒（7A-2,3）出现的特殊FOE"マンティコア（HP=13000）"（FOE的特殊素材掉落条件是其处在盲目状态下击倒）
ラッチを探して!	经验值125000、金钱5	接下任务的同时得到"手作りチ-ズ"，前往B25F的（1F-2,3）调查并使用奶酪，就能顺利捕获宠物鼠（注：在别处使用只会引出"火炎ネズミ"并触发战斗）
隐れたお宝	经验值135000、金钱14000	在酒场选择情报收集，与"宝物收集家スト-ン"对话回答YES，再收集1个"冰河の卵鞘"，目标素材在B22F螳螂型FOE停留过的伐采点获得，返回酒场与收集家对话
执政院からの依赖Ⅱ	经验值225000、メディカⅣ×2	得知电梯故障后前往B21F，调查（1C-4,5）和（7C-2,5）的电梯门回答YES，击倒以此为巢穴的杂兵
遥かなる树海の歌	经验值215000、シュリンクス	接下任务的同时得到"磁空石"，前往B25F的（2C-1，3），调查连续回答YES奏响音乐
旧时代の遗产	经验值235000、四つ叶のクロ-バ-	前往B24F收集5个"アンク型のパ-ツ"，位置分别在（1A-4,4）、（3B-2,3）、（5E-4,4）、（2D-5,4）、（4B-3,4）
おとぎの鸟を追って	经验值235000、战功の角笛	在酒场选择情报收集、与"竖琴を持っている诗人"对话得到"传说の肉"，前往B27F的（3E-1,3），在黑暗状态下回答YES放下肉得到"传说の鸟の羽根"，返回酒场再次与诗人对话回答YES即可
勇士の证はたてられた	经验值230000、金钱25000	在酒场选择情报收集、与"片腕の饮んだくれ"对话，穿过B16F的（2E-3,4）南侧的隐藏通道前往B15F，在（1A-4,3）调查得到"冰づけの腕"
ジャンクソン料理店の奇怪な依赖	经验值255000、ネクタルⅡ×3	带来1个"咒われた根"，目标素材由B27F的"デモンドレイク"掉落，在诅咒状态将其击倒才有机会刷出
黄金男爵Ⅲ	经验值240000、黄金の铠	带来1个"黄金鸟の羽"，接下任务后去击倒B20F的BOSS"イワオロペネレプ"，才会掉落这个特殊道具（注意并不是其稀有素材"黄金の风切り羽"）
执政院からの依赖Ⅲ	经验值265000、金钱35000	收集古文明的遗物，5个位置分别在B27F的（2A-5,4）、（4A-3,4）、（5A-4,4），B28F的（3A-4,4）、（6A-3,4），每收集1个报酬的金额+7000
届け、我が想いよ、彼女の元に	经验值245000、好机のスカラベ×3	带来3个"三色混石"，目标素材在B27F的采掘点获得
美食王の依赖	经验值290000、慈悲の短剑	通过以下方法收集5种素材：①击倒B4F的FOE"フォレストウルフ"获得"森狼の牙"、②击倒B7F的FOE"ジャイアントモア"获得"巨鸵鸟のしなる足"、③以石化状态击倒B11F的FOE"ハイガ-ドアント"获得"石化した蚁巢材"、④击倒B19F的FOE"冷酷なる贵妇人"获得"女王の赤丝"、⑤ 击倒B24F的FOE"树の下の大王"获得"咒いのまだら牙"
飞龙の呼び声	经验值350000、金钱50000	前往B8F击倒FOE"ワイバ-ン"获得"飞龙の牙笛"
墓标に眠る、金色の蛇	经验值500000、金钱100000	事先要完成"旧时代の遗产"，接下任务后获得"收束装置"，前往B21F调查（2F-2,1）的装置回答YES，B25F就会出现三龙之一的"雷鸣と共に现る者"，将其击倒后角色等级上限提升10
永远の苍は其处に在りし	经验值500000、金钱100000	事先要完成"勇士の证はたてられた"，前往B15F之前得到冰腕的区域，（1A-4,3）就会出现三龙之一的"冰岚の支配者"，将其击倒后角色等级上限提升10
其の红き者に触れるな	经验值500000、金钱100000	事先要完成"飞龙の呼び声"，前往B8F先前飞龙所在的区域，三龙之一的"伟大なる赤龙"会出现在（3A-4,5），将其击倒后角色等级上限提升10

为了香蕉而战，大金刚重出江湖！

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

本作是Wii版同名作品的移植版，本身素质已经非常优秀，移植到掌机平台后除了对应3D显示以及变得更适应掌机的操作外，更是增加了8个全新的关卡。游戏几乎每一关都是独特的，每一大关的背景更是有着非常大的区别，对动作的要求很高，是一款非常硬派的作品。

文 阿鲁

动作·平台 ACT	大金刚王国 回归 3D Donkey Kong Country Returns 3D		
	Nintendo	2013年5月24日	美版	1～2人
	34.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄



操作一览

按键	操作
滑杆/方向键	移动，游戏默认为滑杆操作，要切换为方向键操作需要到OPTIONS→CONTROLS里进行更改
A/B	跳跃
X/Y	特殊动作
L/R	攀爬（需长按）
START/SELECT	暂停并打开菜单界面

特殊动作

捶地：单按X/Y键，一些机关或场景道具需要用到该操作来启动或破坏。

吹气：按住下方向的同时按X/Y键，场景中部分道具如蒲公英、草、风车等都需要用该操作来破坏或启动。

翻滚：移动时按X/Y键，翻滚时带攻击判定。

大跳：踩踏敌人、使用蹦床的同时长按A/B键可以跳得更高

滚跳：翻滚时起跳，是游戏中非常重要的技巧，该操作不但可以增加跳跃距离，而且可以在翻滚的任意时间段起跳，说得更明白一点就是可以故意往无法搭脚的地方翻滚，然后在空中起跳脱离危险，游戏中不少字母和拼图碎片都需要用到该技巧来收集。

漂浮：有同伴之后才能使用，跳到空中时长按A/B键可以滑翔一段距离，骑上犀牛后依旧可以使用该操作，不过滞空的时间会变得很短。

连滚：有同伴之后才能使用，翻滚时连点X/Y键就可以一直以翻滚的状态前进，是时间挑战模式里赶路的不二法门。

界面解说

大地图界面

1.关卡名。
2.关卡，红色表示未过关的关卡、蓝色表示已过关关卡、白色表示商店、五角星表示BOSS关。
3.已收集完该关卡的字母。
4.已收集完该关卡的拼图碎片。
5.已完成该关卡的时间挑战模式。
6.已完成该关卡的镜子模式。
7.时间挑战模式的成绩。



关卡界面

1.大金刚的血量。
2.当前香蕉数量，满100个奖励一条命并且香蕉数量归零。
3.大金刚的生命数量。
4.小金币数量。
5.当前拼图碎片收集情况。
6.当前字母收集情况。
7.关卡名。



收集要素

游戏中包括香蕉、金币等要素在内，可收集的要素不少，不过香蕉主要用于奖命，金币则是用来在商店购买物品，不算太重要的物品，因此这里就不再着重说明，这里提到的收集要素主要指的是字母和拼图碎片。需要注意的是，如果主动在菜单界面退出关卡的话，当前字母和拼图碎片的收集进度直接清零，不过已获得的香蕉和金币会保留。

字母

除了BOSS关、神庙关以及第九大关外，每一关都隐藏着“K”、“O”、“N”、“G”四个字母，需要在一次游戏中将四个字母全部收集并过关后才算集齐。需要注意的是，游戏中拿到字母但是死亡的情况下是需要重新收集的，如果经过保存点时已经收集了字母，那么死亡后是接着保存点的进度开始玩，之前已经拿到的字母可以不用重新收集。将一个大关里每个小关的字母都集齐后可以开启本大关的神庙关。

拼图碎片

除BOSS关外的每个关卡都隐藏着5~9个拼图碎片。和字母不同的是，只要收集过一次碎片且过关，那么该碎片就会被记录在案，下次进入该关卡时遇到此碎片会显示为透明状，不需要再次收集。拼图碎片的收集主要对应主菜单界面“EXTRAS”里的内容，包括鉴赏图片、影像等。

游戏模式

本作在开始新游戏时有两个模式可选择，分别为新模式（NEW MODE）和原始模式（ORIGINAL MODE）。原始模式与Wii版相同，而专门为3DS版增加的新模式，其与原始模式的区别在于多了一滴血、可购买道具种类增加了3个、购买道具所花费的金币数量有所减少。

关卡里出现的一些要素

木桶

具体分为用来发射大金刚的木桶和被大金刚抓着扔出去的木桶。发射大金刚的木桶具体分为指向型和非指向型。指向型木桶的标志为箭头，箭头所指的方向即为发射方向，游戏中有些带箭头的木桶还会转动方向，因此不要急于发射；带对话框符号和骷髅符号的木桶均为非指向型，对话框符号木桶为自动发射，骷髅符号木桶为发射后会自动销毁。大金刚可以抓取的木桶为DK木桶和普通木桶，DK木桶扔出去着地后就会破碎，之后小猴子作为同伴骑到大金刚的背上，除了多出一些特殊动作外，血量还会增加一倍，受到伤害时优先扣除同伴的血量，在有同伴的情况下砸碎DK木桶可获得全回复的效果；一般木桶扔出去后不会破碎，而是会沿着路面一直滚动，直到碰到墙壁才会破碎。



矿车

本作中的矿车分为大小两种类型。大金刚在乘坐大矿车时是无法与矿车分离的，因此无法控制自身的位置，只能通过起跳、趴下这两种动作来躲避障碍物；小矿车由于容纳不下大金刚的身躯，因此大金刚在乘坐时是站在矿车上的，有时需要起跳换矿车或者起跳后控制方向不往前冲，掉落到一些特定的地方收集拼图碎片等要素。



火箭桶

由于这个东西是一个不论长相还是功能都酷似火箭的木桶，因此笔者给其起名为火箭桶。这个东西操作起来比较困难，飞行时速度是恒定的，玩家需要按A/B键来控制火箭桶的朝向，以此来控制火箭桶的升降，具体手感有点类似“《瓦里奥制造》系列”的纸飞机小游戏。



蹦床

游戏中可以充当蹦床的物品较多，例如轮胎、蹦床木板、大花朵、蘑菇等，作用都是一样的，在被弹起时长按跳跃键可以增加跳跃的高度。



犀牛

大金刚的坐骑，除了火以外，其他任何机关都可以直接撞击破坏掉，因此遇到有犀牛的关卡基本都可以横冲直撞，非常爽快。

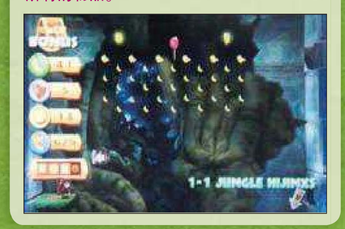


迷你游戏

游戏中的大部分关卡都藏有迷你游戏，本作中共有9种类型的迷你游戏，算是相当丰富了。每个迷你游戏（除了迷你游戏7）都需要在30秒时间里收集完场景内的所有物品，达成目的后出现拼图碎片，因此对于想要收集全要素的玩家来说，迷你游戏是必须玩的。

迷你游戏1

进入木桶后，木桶会快速左右移动，按跳跃键可以将自己垂直发射出去，收集所有的物品。



迷你游戏2

利用左右移动的蹦床平台跳起收集旋转的香蕉和金币，要掌握好高跳的时机。





迷你游戏3

没有任何机关，利用娴熟的操作在平台来回跳跃收集所有的物品，有同伴时的漂浮能力非常好用。



迷你游戏4

跳进木桶后，木桶会不断改变方向，朝着特定方向发射并收集完所有物品，要注意发射的时机。



迷你游戏5

中央的木桶和两侧的物品分别以不同的速度上下移动，在收集完所有物品前不要进入中央的木桶，发射时要算好提前量。



迷你游戏6

通过左右移动的平台收集所有物品，左右两侧的金币需要从高处往下跳或在中央平台滚跳才能拿到。



迷你游戏7

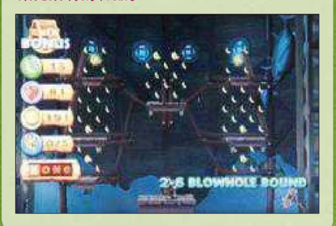
打倒空间内的所有敌人后即可过关。





迷你游戏8

所有平台都按照特定的方向移动，收集完所有的物品。



迷你游戏9

游戏后期出现，要在所有平台都在不断下降的过程中收集完所有物品。



神庙关

收集完每一大关除BOSS关外所有关卡里的字母后出现的隐藏关卡，神庙关里的收集要素只有拼图碎片，不过神庙关的难度都比较高且全程没有保存点，需要玩家有较高的操作技巧才能过关。每完成一个神庙关可收集到一个宝珠，集齐八个宝珠后可以进入通关后出现的黄金神殿里开启第九大关的地图。

时间挑战模式（TIME ATTACK）

完成一次关卡后就能挑战该关卡的时间挑战模式。系统给出了金、银、铜牌三个奖励，只要在奖励指定的时间内过关即可获得奖牌。该模式下不计算死亡次数，死亡后直接从保存点处继续游戏，不过一般来说死亡后就没什么机会冲击金牌了，因此想要打出好成绩，不死是基础中的基础，为了节约每一秒钟，哪些地方需要滚跳、哪些地方需要故意损血，利用受伤那一小段无敌时间冲过较多阻碍的地段都是需要精密计算的。

镜子模式（MIRROR MODE）

完成九个大关的所有关卡后开启的模式，在该模式下所有关卡的流程全部反向，并且不能使用任何道具，流程中不提供加血道具以及同伴（有DK木桶，但砸碎后没有同伴，也不会回血），除此之外原本的血量上限还会减少一点，也就是说即便是“新模式”里，大金刚也仅仅只有两滴血而已，难度非常高。将镜子模式全过关后会对应解锁“EXTRAS”里的部分图片。

商店

玩家在关卡中收集的金币可以用来在商店中购买各种物品，不少物品在关卡中可以使用，能一定程度降低关卡的难度，点击关卡并选择“INVENTORY”即可选择使用道具，新模式里能使用三个道具，原始模式中则只能使用一个道具，不同模式下可购买的道具种类有所区别，且花费也不同。

红色气球：花钱买命，气球上的数字代表增加的命的条数。
绿色气球：消耗型道具，掉下悬崖后可救命一次，新模式专用道具。
撞击保护药水：新模式专用道具，只适用于矿车和飞行关卡，可以让矿车或火箭桶抵挡两次伤害。
DK桶：可随时召唤同伴，点击下屏即可，新模式专用道具。
鹦鹉：寻找拼图碎片，在靠近拼图碎片时鹦鹉会做出反应。
增加血量：增加一点体力上限，直到完成关卡前一直生效。
香蕉果汁：变身为黄金大金刚，可抵消伤害，新模式里为5次，原始模式里为10次。虽然看似新模式里可以抵消伤害的次数较少，但由于该模式可以同时装备三个道具，如果全部放上香蕉果汁的话，总共可以抵消15次伤害。

过关奖励

除BOSS关和神庙关外，每一关的关底都有一个巨大的木桶，木桶上会不断闪过香蕉、金币、气球和DK字样，触碰到什么东西就能获得什么样的奖励，其中DK字样为获得随机物品，不过触碰DK字样后可以连点X/Y键来增加获得物品的数量。

全关卡图文攻略

※ 镜子模式的 BOSS 战和正常流程几乎没有区别，因此下文就不再重复叙述打法。

1-1 JUNGLE HIJINXS



镜子模式

这一关有两个地方比较容易失误，第一个是有青蛙的地方，跑得太快很容易被跳起的青蛙碰到；第二个地方就是远处的场景，由于距离拉远后人物较小，一来看起来比较吃力，二来移动时与在近距离的手感有略微的差别，行动时需谨慎。

开始游戏后按X/Y键14次将图腾揍飞后正式开始流程。一开始可以先到左侧的洞穴收集拼图碎片，高处的房间内能拿到一个气球。第一关基本是用来熟悉操作的，途中的蒲公英可以按↓+X/Y吹散，石柱则可以站在上面按X/Y键砸碎，途中会有倒下来的石柱，注意不要被砸到。中途有小猪的地方是保存点，开启保存点后，即使挂掉也能从保存点的地方开始玩，而不必从头开始。保存点右边有DK木桶，砸碎后获得同伴，然后就可以使用漂浮功能了。走到尽头后将标有“DK”字样的巨大圆形机关砸下去出现木桶，进入后按跳跃键发射到远处继续前进。后面的路没啥难点，在吊桥前的如图位置砸地进入迷你游戏。途中的地面埋着有螺旋桨的植物可以吹起来，能收集到金币。


■砸这里可进入迷你游戏。

字母收集

字母K 游戏开场第二个石柱左侧的平台上。

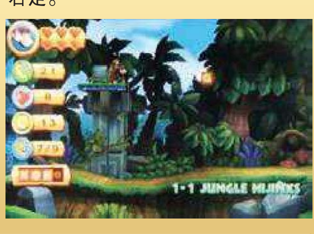


字母O 保存点左侧的悬崖，需利用滚跳技巧。

字母N 远处木桶下方，途经时可顺便收集。



字母G 从终点处左侧的高台处往右走。

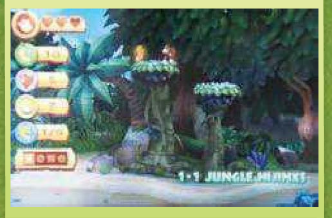


拼图碎片收集

碎片1 游戏开场左侧的山洞里。



碎片2 游戏开场最高处平台吹蒲公英后出现（需从开场第二个石柱左侧的平台往左走）。



碎片3 砸碎倒下来的两个重叠的石柱后出现。



碎片4 斜坡前方可以通过砸地破坏植物。



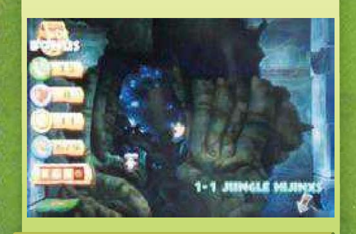
碎片5 出现青蛙的地方，使用中间的蹦床收集完所有香蕉后出现。



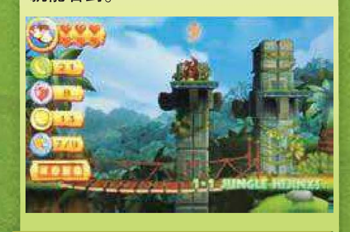
碎片6 利用木桶发射到远处后前往左边平台，吹散平台上的蒲公英后出现。



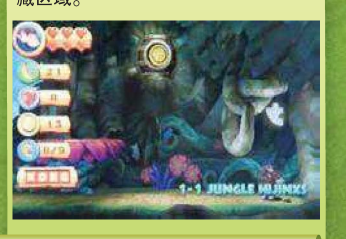
碎片7 完成迷你游戏。

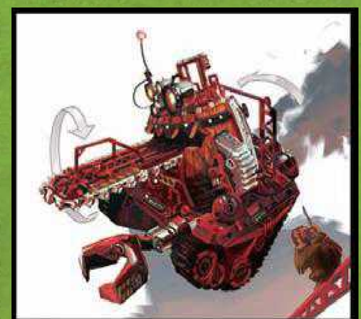


碎片8 从终点处左侧的高台往左走就能看到。



碎片9 终点处一直往右走出现的隐藏区域。





1-2 KING OF CLING

镜子模式

这一关主要需要注意食人花，特别是攀爬路段一定不要冲得太急，途中的大食人花攻击范围比看起来更大，尽可能远离并快速通过。后半段向上攀爬的路段由于没有小猴子的协助，比较考验玩家的操作，关底的蹦床路段有一定难度，需要算好刺轮的行动轨迹后再往上跳。

这一关主要是熟悉攀爬的动作，在可以攀爬的地形按住L/R键不放即可实现攀爬动作。另外，本关存在不少隐藏区域，大多在树叶或者巨石的后面，想完成全收集需要仔细探索。前半段要注意躲避下方的食人花，吊桥场景砸过中央的花苞后会出现木桶，进入可来到远处收集字母以及进入迷你游戏。后半段需要利用水车的旋转不断往上攀爬，注意别漏了收集左右两侧巨石后面隐藏区域的拼图碎片。



▲砸碎花苞后出现木桶。

▲从瀑布处往上爬就能看到上方的木桶进入迷你游戏了。

字母收集

字母K 第一个倒下的石柱右上方。

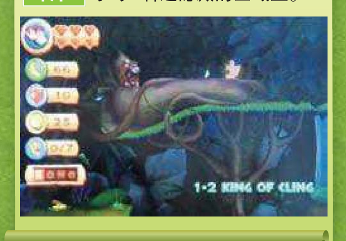


字母O 远处瀑布处上方。



拼图碎片收集

碎片1 字母K右边隐藏的区域里。



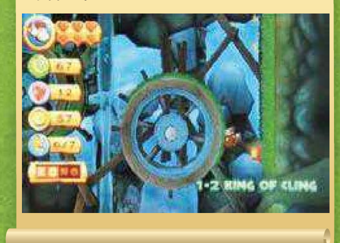
碎片2 第一个水车处左侧平台往左走的隐藏区域。



碎片3 第一个水车处右侧平台往右上方的隐藏区域。



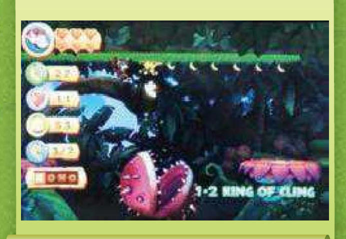
字母N 往上攀爬处有两个水车地点的右侧。



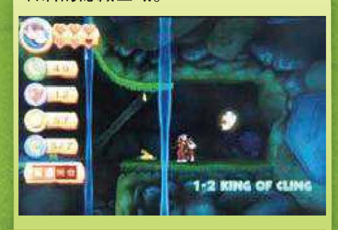
碎片4 完成迷你游戏。



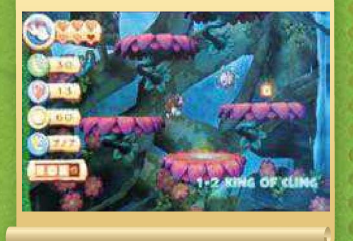
碎片5 砸烂巨大食人花上方的花苞。



碎片6 利用水车往上攀爬处右侧巨石后的隐藏区域。



字母G 关底多个蹦床处右侧。



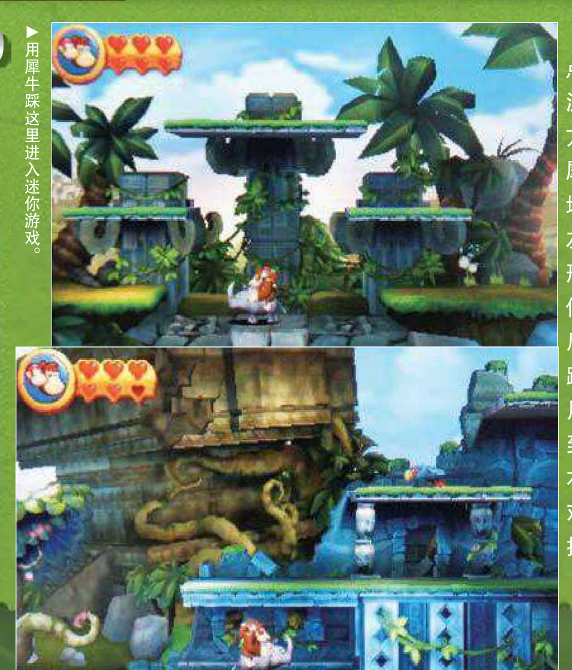
碎片7 往上攀爬处有蹦床的地方右侧巨石后的隐藏区域。



1-3 TREE TOP BOP

镜子模式

这一关沿途的敌人数量较多，安全起见建议用踩踏的方式来消灭。能向前跳跃的黄色青蛙路段建议踩踏后大跳，以免被后面跳跃前进的青蛙给碰到，只要坚持到骑乘犀牛后就可以横冲直撞了。



▶用犀牛踩这里进入迷你游戏。

▶从这里往右走进入迷你游戏。

前半段没什么难点，在保存点之后的水泥板处砸地可以进入下方，砸碎木箱可以骑乘犀牛。犀牛可以通过刺地形，骑乘了犀牛后往左走，在比较宽的刺地形中央位置踩踏进入迷你游戏。完成迷你游戏后往右走，会遇到类似跷跷板的平台，合理利用才能跳到高处。在快到终点处的刺地形撞右侧的石块进入迷你游戏，最后终点处右侧的拼图碎片别忘了收集。

字母收集

字母K 进入第一个桶后垂直发射获得。



拼图碎片收集

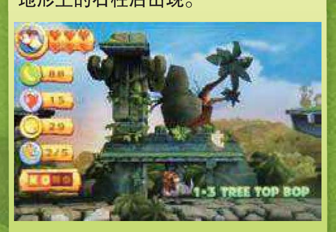
碎片1 第一个悬崖右边，需利用滚跳技巧。



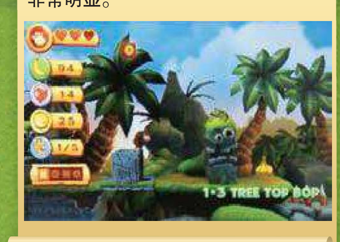
碎片2 完成第一个迷你游戏。



碎片3 骑乘犀牛后往右走，撞碎刺地形上的石柱后出现。



字母O 两侧柱子上有青蛙的地方，非常明显。



碎片4 完成第二个迷你游戏。



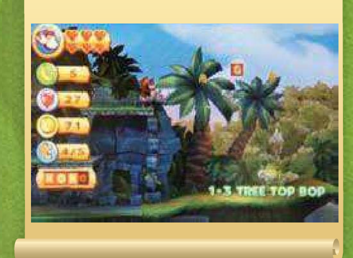
碎片5 终点最右侧的隐藏区域。



字母N 两个左右摇晃的平台的中央，有青蛙出现进行阻碍，有犀牛的情况下利用滚跳技巧即可轻松获得。



字母G 终点左侧的高处。



1-4 SUNSET SHORE（需解锁）

这一关的界面很独特，场景内的所有东西都以剪影的形式出现，让整体画面呈现出不一样的美感。需要注意的是，想玩到本关需要花费小金币在商店里购买钥匙解锁后才行，以后每一个大关里都有一个需要解锁的小关，在此特地说明。本关有一种伪装成草丛的敌人，很难分辨，只有靠近后才会显出真身，在经过草丛时需提高警惕。在关底前的蛇头处需要将旁边的柱子砸下后才能继续前进。

镜子模式

本关的难点自然就是伪装成树丛的敌人了，除此之外青蛙也是一个很大的危险，由于是剪影，因此看不到青蛙的颜色，自然也无法判断是只会原地起跳还是会前进的青蛙，加上没有同伴不能连滚，因此一路上必须走走停停来应对突如其来的危险。



▲要小心这种伪装成草丛的敌人。

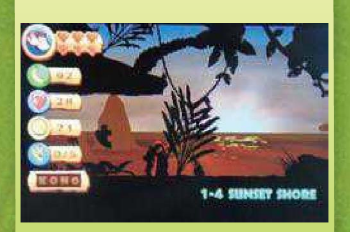


■将石柱砸下去就可以进入蛇嘴了。



拼图碎片收集

碎片1 开场后进入左边的隐藏区域。



碎片2 经过保存点后，在可以踩下去的平台上站一段时间后下方崩塌出现隐藏区域。



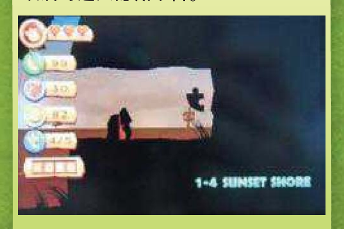
碎片3 第2块拼图碎片前方不远处，在有旋转的香蕉的地方继续往右走可进入隐藏区域。



碎片4 需要砸地搭建的两个平台的上方。



碎片5 从蛇头上方走，在最右侧跳跃后可进入隐藏平台。



字母收集

字母K 开场后就能看到，将路面的碎石砸开即可。



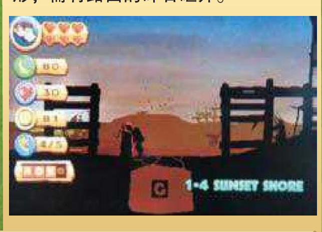
字母O 前进途中可见，需砸地搭建平台后才能获得。



字母N 保存点后不远处，如果收集了第2块拼图碎片的话需要往回走才能看到。



字母G 第4块拼图碎片前方的凹槽地形，需将路面的碎石砸开。



1-5 CANOPY CANNONS

镜子模式

由于是木桶关，正常流程里木桶路段基本也必须保证不失误才行，因此在镜子模式里也就没什么难度了。



▲在木桶发射过程中一定不要碰到障碍物，否则就是死路一条。

本关大部分流程需要靠木桶将大金刚发射出去的方式来进行，其中一些收集要素需要将大金刚发射到看似悬崖的地方才能获得，具体情况可参见下面的收集图文解说。途中会出现一些阻碍玩家的机关，例如围着目标木桶不停转圈的刺轮、挡路的巨石等，其中的部分收集要素也会围着木桶转圈，在发射大金刚时一定要算好提前量。完成第二段木桶路程后，锤尖刺地形左侧的地面进入迷你游戏，后面有一段路程右边的柱子会不断砸下来，必须在木桶被砸中前快速发射，需要注意的是这段路的最后两个木桶需要稍微等其变换位置后再发射。

拼图碎片收集

碎片1 完成第一段木桶路程后通过砸地破坏植物。

碎片2 在上图的木桶口朝下时发射。

碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 完成第二段木桶路程后，刺地形右边，通过砸地破坏植物。



碎片5 在木桶移动到左上位置时发射，这样就能进入上方木桶，从而拿到高处的拼图碎片。





字母收集

字母K 途中即可拿到。

字母O 第二段木桶路程刚开始的位置，需要在桶口垂直时发射。

字母N 第三段木桶路程途中，需要算好提前量发射大金刚。



字母G 第三段木桶路程途中可见。



1-6 CRAZY CART

镜子模式

这是比木桶关还要讲究不能受伤的关卡，因此对于镜子模式来说难度和正常流程几乎没区别。

流程中的首个矿车关卡，坐上矿车后画面就会不断前进，可以理解为强制卷轴型，此时玩家无法操纵矿车的前进和后退，只能通过跳跃来躲开敌人、障碍物和断裂的轨道等。开场后将右边的机关砸下去后，通过平台跳到高处，往左走可进入迷你游戏，往右走掉落到洞穴，乘坐矿车开始前进。流程没什么难点，不过收集要素的获得时机比较短，不少收集要素都在断轨处，起跳不及时很可能掉下悬崖，需要多熟悉几次关卡和操作后才能拿全，需要注意的是后半段带火的敌人是不能去碰的。



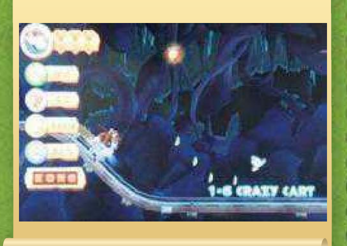
■往左走进入迷你游戏。

字母收集

字母K 矿车第一段路，踩第三个敌人并大跳后拿到。

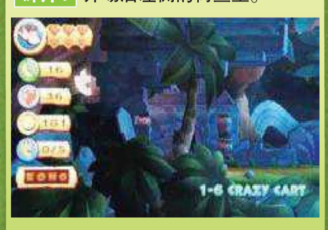


字母O 换轨道后在高处跳起。



拼图碎片收集

碎片1 开场后左侧的树丛里。



碎片2 完成迷你游戏。

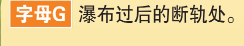


碎片3 在出现上下两条铁轨的地方，小跳越过下方的敌人，在断轨处拿到。



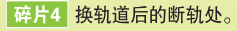
字母N 离开洞穴场景前的下方断轨处。



字母G 瀑布过后的断轨处。





碎片4 换轨道后的断轨处。



碎片5 画面放大后第一串香蕉的后面，需跳起后才能拿到。




1-K PLATFORM PANIC

镜子模式

个人认为是非常难的一关，前方路段要靠近后才出现不说，经过的路段一定时间后还会下沉，途中还有刺轮、刺地形、蹦床等要素，最关键的是无法使用漂浮功能增加反应时间，而且全程还没有保存点，这就要求玩家必须背关且操作完全不能失误。

将第一大关所有关卡的字母都收集齐之后出现的神庙关，之后的每一大关都对应一个神庙关，通过后可以获得一个宝珠，将前8个大关的宝珠都收集齐后才能开启隐藏的神庙来到最后的关卡。这一关的难点在于出现停脚的立柱一旦踏上之后，很快就会缩回地底，因此要以较快的速度不断往前冲。由于途中给出的反应时间较少，因此建议在有同伴的情况下再来挑战，利用漂浮功能可一定程度上降低过关和收集拼图碎片的难度。这一关主要考验的是玩家跳跃的技巧，后期头顶有刺的地形利用滚跳的技巧就能比较轻松地通过。

▲这种地形使用滚跳技巧就能避免因起跳过早而受到伤害。

拼图碎片收集

碎片1 飞行敌人的头上，需要在踩下方的大型图腾时利用高跳抵达上方敌人处获得。



碎片2 第一个歇脚处砸碎中央的罐子。



碎片3 第一个歇脚处继续前进不远处，需要等高柱子落下时跳到下层进行收集。



碎片4 快到第二个歇脚处的位置，需要利用轮胎跳到高处进行收集。



碎片5 第二个歇脚处往前，利用轮胎跳到高处的敌人进行收集。



1-B MUGLY' S MOUND

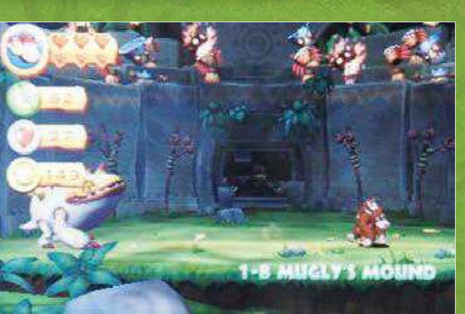
第一大关的BOSS战，这个BOSS共有4种攻击模式：

1.普通冲撞，有明显准备动作，没什么威胁，跳起来就能轻松躲过。

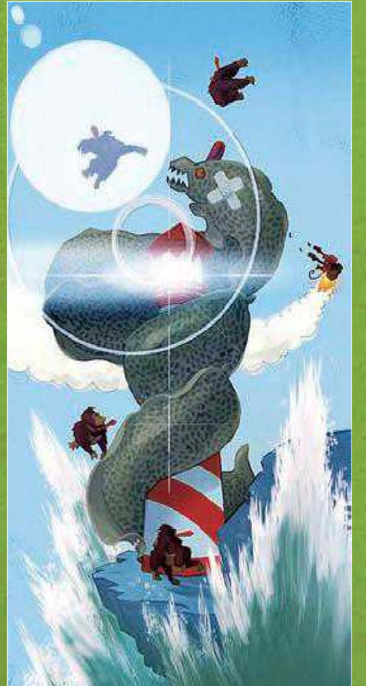
2.浮空一段距离后压下来，看准时机在其浮空时滚到其身后即可免除威胁。

3.用脚刨地后快速冲撞，躲开后它会撞到墙上眩晕一段时间。

4.高高跃起，浮空很长时间，下压的同时还会朝屏幕左右放出冲击波，冲击波附带攻击判定。



这个BOSS的所有攻击动作都非常明显，踩其背部就能对其造成伤害，每造成3次伤害后它会发怒，身体变色的同时动作速度也变快。需要注意的是，头部的尖刺是带有攻击判定的，不能踩，在BOSS不发动攻击时背部会临时长出尖刺，此时也是不能踩的。总共对其造成9次伤害后完成战斗。



2-1 POPPIN' PLANKS

这一关有新机关木桩，在木桩上锤击后可以将其锤进地底，然后另一个地方的木桩会突出来，一些隐藏要素需要通过这个方法来获得。宝箱可以通过捶地的方式开启，宝箱右边的木桩锤击后会出现可进入迷你游戏的木桶。迷你游戏里要对付的是两只红螃蟹，这种螃蟹需要攻击两次，第一次通过踩头造成伤害，然后它会将钳子竖起来，第二次伤害可以通过翻滚来攻击，或者近距离捶地将其震晕后再踩头。锤击有“DK”字样的铜锣后可召唤出鲸鱼，之后鲸鱼会喷出大量香蕉，在接下来的一段会被海浪抛起的木桥上可以尽可能地收集（一段时间后香蕉会消失）。在绑了木桶的平台处锤击可下落到海面，通过保存点后锤击炮台可让前方出现可进入迷你游戏的隐藏区域。后面一段会被海浪抛起的木桥上有尖刺，注意避开。



▲在这里捶地可继续前进。

▲第二个迷你游戏的入口。

镜子模式

红色螃蟹是个不小的威胁，用踩踏来进行首次攻击是最安全的，遇到需要第二次攻击红色螃蟹的时候不建议使用翻滚，因为很容易控制不好距离导致跌落海面，砸地后再次踩踏会安全很多。由于不能使用漂浮功能，在跳跃路段时要控制好操作力度，距离较远时要活用滚跳技巧。

拼图碎片收集

碎片1 第一个木桩往左跳上平台后往左走。



碎片2 完成第一个迷你游戏。

碎片3 完成迷你游戏后往右走，将遇到的第一个木桩锤下去出现宝箱，锤击宝箱后出现。

碎片4 保存点后的宝箱里。



碎片5 完成第二个迷你游戏。



字母收集

字母K 刺地形高处平台。

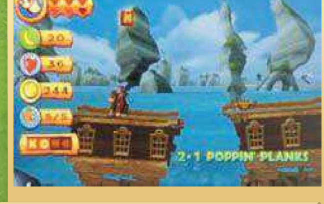


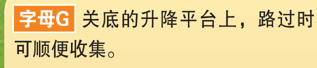
字母O 杠杆平台处，需等平台左侧处于较高位置时跳过去。



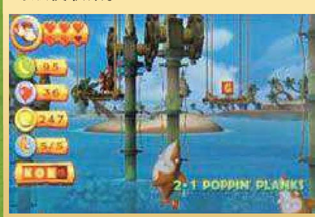
字母N 断裂的船的残骸上方。







字母G 关底的升降平台上，路过时可顺便收集。



2-2 SLOPPY SANDS

镜子模式

螃蟹会从沙地里钻出来，前进时不要冲得太快。除了螃蟹，本关增加的乌贼炮台也是一大难点，建议等敌人出现后再做出相应的对策，后发制人。

这一关的难点在于乌贼炮台，跟《马里奥》系列里的炮台类似，只不过发射出的东西变成了乌贼而已。普通的乌贼可以通过踩踏来解决，部分收集要素需要通过踩踏后的大跳来获得，除了普通乌贼外，炮台还会发射一种带电的乌贼，这类乌贼碰到会掉血。保存点后的巨大木箱可以砸碎，第二个木箱砸碎后会出现前往远处小岛的木桶。第二个保存点左侧可进入迷你游戏，往右走将有“DK”字样的机关锤下后通过木桶进入远处的碉堡。在碉堡内部需要利用传送带上的木桶和攀爬草坪不断往上走，注意左右发射的乌贼炮弹即可。



▲迷你游戏入口，需翻滚破坏入口的门才能进入。

字母收集

字母K 远处小岛利用翻滚破坏柱子后拿到。

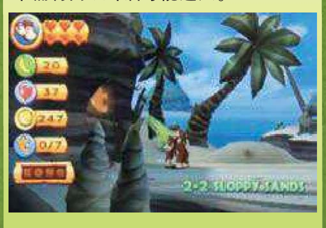


字母O 有高低炮台的地方，等发射炮弹的空档快速收集。



拼图碎片收集

碎片1 开场左侧的洞窟下，需要用木桶将门砸碎后才能进入。



碎片2 锤击三个连在一起的木桩后出现。

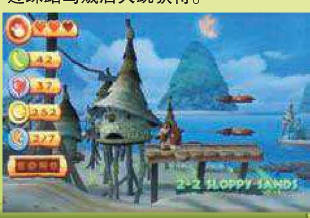


碎片3 在有高低乌贼炮的地方吹地面的花。

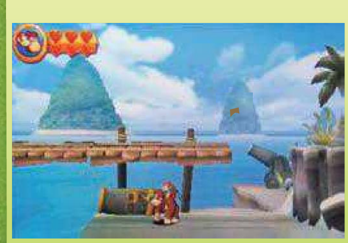
字母N 第二个保存点位置，需要利用左侧连发炮台的乌贼当做踏板大跳后取得。



碎片4 在如图位置，吸引前方的双层乌贼炮台发射炮弹后返回平台，通过踩踏乌贼后大跳获得。

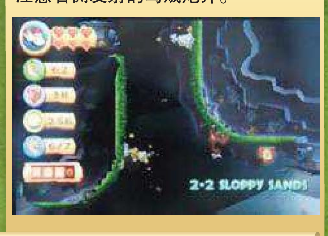


碎片5 桥下锤击地面发射炮弹，然后沿着破碎的桥面往左走。





字母G 碉堡内部，攀爬草坪取得，注意右侧发射的乌贼炮弹。



碎片6 完成迷你游戏。





碎片7 碉堡内部快到终点处右边堆积木桶的隐藏区域。





2-3 PEACEFUL PIER

这一关是飞行关，玩家需要按A/B键控制火箭桶的位置（按键往上飞、不按键则会自动下降）来躲避障碍物和收集物品。刚开始在陆地上时会遇到带火的图腾，需要使用吹风指令将其灭火后才能攻击它。飞行路程的前半段没有难度，注意收集和碎片即可；保存点后远方出现海盗船，会发动三轮炮击攻击我方。第一轮炮击为单发或双发，炮弹爆炸后的区域是带攻击判定的，一定要躲开；第二轮炮击为连发，爆炸区域更多，躲起来难度更大；第三次会首先进行瞄准，一段时间后发射攻击范围较大的锚，建议先将自己的位置保持在屏幕最上方或最下方，待其准备发射锚时急速升降就能轻松躲开，终点处最右侧锤击地面可进入迷你游戏。需要注意的是，在不使用道具的情况下，火箭桶受到任意伤害后都会破碎，也就是说玩飞行关全程不能受伤。

拼图碎片收集

碎片1 吹起始处右边的草丛。





▲在如图位置捶地进入迷你游戏。

镜子模式

无论是正常流程还是镜子模式，飞行关都是一触即亡的设定，因此只需要练技术和背关即可，本关如果不追求收集字母的话，大部分时间保持在屏幕上方会比较安全。

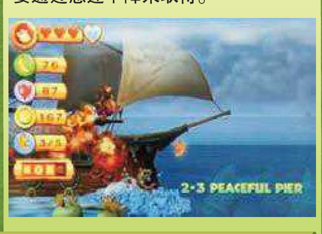
碎片2 坐上火箭桶后不久会遇到满屏都是香蕉的地方，在这之后有一串直线的香蕉，将这串香蕉全部收集完后碎片出现。



碎片3 第一次连发炮弹的后面，需要通过急速上升来取得。



碎片4 第二次连发炮弹的后面，需要通过急速下降来取得。



碎片5 完成迷你游戏。

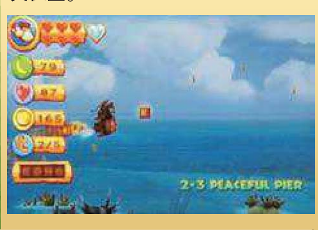


字母收集

字母N 第一轮炮弹攻击完毕后不远处。



字母K 碎片2往后不远处，在屏幕中央位置。



字母G 接近关底的地方。



字母O 字母K往后不远处，依旧是在屏幕中央位置，当心海底冲出来的鲨鱼。





2-4 CANNON CLUSTER

镜子模式

看起来比玩起来更危险的关卡，远处飞来的炮弹看似很难躲，实际上只要在炸弹落地的瞬间在其落点旁边的位置起跳就能安全躲过，熟悉这个起跳点后本关就没什么难度了。

这一关里远处的船会不断朝岸边发射炮弹，在前进时要随时注意炮弹的落点，以免被爆炸波及。在如图位置吹风车后可进入迷你游戏，后面的路会遇到一齐发射的炮弹以及乱射数量更多的炮弹群，躲避起来有一定难度。最后一波炸弹群前有个木桶，需要将其一直拿到关底砸碎船舱的门才能进入迷你游戏。



▲在这里吹风车后左侧的柱子会升起，从柱子上可以跳到进入迷你游戏的木桶。



▲用木桶砸碎这里的门可进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 开场右边的木桩，需要来回锤下木桩才会出现。



碎片2 两侧有水母的平台，吹这里的花。



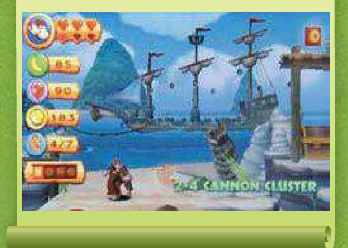
碎片3 锤下沙地的木桩让桥上的木桩出现，然后利用滚跳技巧获得。



碎片4 完成第一个迷你游戏。



碎片5 第一个迷你游戏往后不远处沙地上的笼子，将其砸碎。



碎片6 保存点左边的船舱，需要用木桶砸碎后才能进入。





碎片7 完成第二个迷你游戏。



字母收集

字母K 品字形平台下方，收集时需利用飞行敌人当踏板。



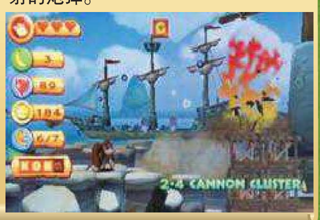
字母O 碎片4右上方，趁发射炮弹的空隙去收集。



字母N 断裂的船的残骸上方，需要在箱子上用滚跳获得。



字母G 字母N右边不远处，需要在箱子上跳跃获得，并且途中要躲避乱射的炮弹。

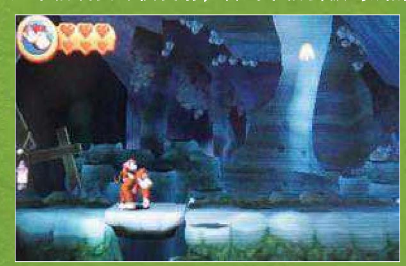


2-5 STORMY SHORE

镜子模式

这关会有乌贼炮弹不断袭来，使用滚跳加速前进会有一定的危险。海面上的木板起伏较大，在没有漂浮功能的前提下起跳需谨慎。后半路段中上下起伏的章鱼触须很容易让人受伤，攀爬路段中触须也会突然出现，一定要控制好前进的速度。

这一关流程比较长，这里以保存点来分段。第一段路主要是攀爬草坪，字母K处草坪爬到顶后往右走，锤击图中的地面进入迷你游戏；第二段路中玩家需要在起伏幅度较大的破船碎片上移动，高处的收集物品需要等到海浪将立足点带到高点时再跳跃来获得，后半段触手会在远处出现，一段时间后砸碎其对面的船只残骸，这里最好不要多作停留；第三段路在攀爬时要注意乌贼的触手会出现挡路，碰到会损血，移动时不要操之过急；最后一段路除了立足点起伏较大外没什么其他要注意的地方，最后进入木桶后要尽快发射，否则木桶会被乌贼的触手砸碎。



▲锤击这个位置来到下方，往右走进入迷你游戏。



▲利用木桶砸碎吊着的布袋会出现装着大量香蕉和金币的宝箱。

字母收集

字母K 攀爬途中获得。

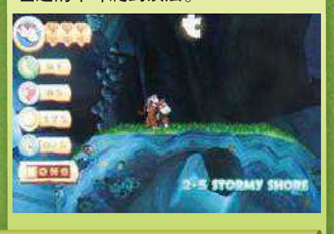


字母O 途中可见，需从较高的右边往左跳。



拼图碎片收集

碎片1 字母K可攀爬的草坪处，从左边的草坪爬到顶层。



碎片2 完成迷你游戏。

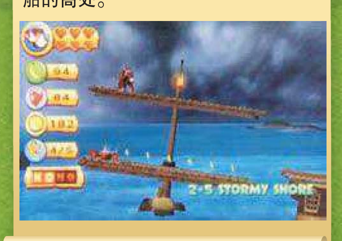


碎片3 第二段路利用海中的木桶垂直发射。





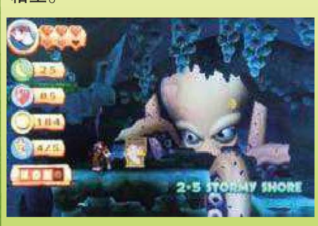
字母N 第二段路快结束前海面上破船的高处。



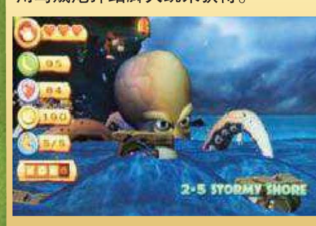
碎片4 碎片3往后不远处，锤击木桩后出现。



碎片5 第三段路攀爬来到高处的宝箱里。



字母G 最后一段路的高空，需要利用乌贼炮弹踏脚大跳来获得。



2-6 BLOWHOLE BOUND（需解锁）

镜子模式

这一关的难点在于鲸鱼路段躲避乌贼炮弹，由于炮弹中夹杂了不能踩踏的带电乌贼，在没有漂浮功能的情况下，很考验玩家大、小跳的转换能力。

这一关大部分路程需要在鲸鱼的背上度过。在乘坐鲸鱼前的路没什么难点，在如图位置锤击地板进入迷你游戏。跳到鲸鱼背上锤击其头部位置后鲸鱼开始前进，在鲸鱼背上时画面会不停前进，在收集物品时要迅速，鲸鱼可是不会等人的。锤击鲸鱼头部位置会迫使其喷出水柱，可以将大金刚送到较高的位置，可以此方法来收集一些位置较高的物品。第二次乘坐鲸鱼时，途中的落脚点会被鲸鱼撞塌，一定要快速通过才行。



▲迷你游戏入口位置。

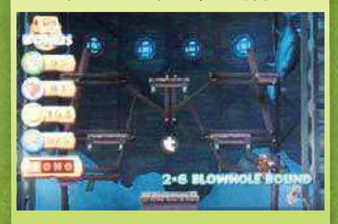
字母收集

字母K 离初始地不远处的平台上。



拼图碎片收集

碎片1 碎片5之后不远处，需锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处获得。



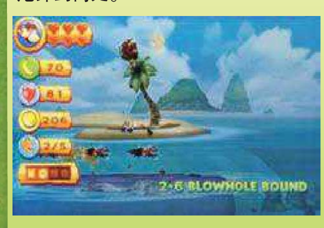
碎片2 多次锤击保存点左侧大树根部。



字母O 第一次乘坐鲸鱼的途中，从平台上跳跃或锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处都可以获得。



碎片3 第二次乘坐鲸鱼时踩踏乌贼炮弹到高处。



碎片4 第二次乘坐鲸鱼的后半段途中，沿路可顺便回收。



碎片5 第二次乘坐鲸鱼的后半段途中，需锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处获得。



字母N 第二次乘坐鲸鱼途中，需锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处获得。



字母G 碎片5之后不远处，需锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处获得。

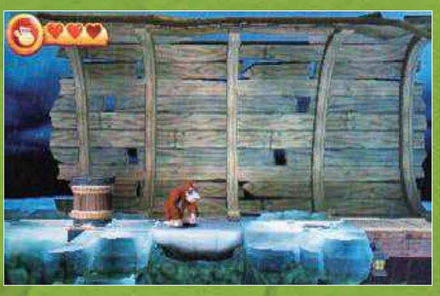


2-7 TIDAL TERROR

镜子模式

海浪能冲走大部分敌人，我们只需要慢慢前进并躲好每一波海浪即可安全抵达终点。

这一关玩家需要在不断躲避海浪的情况下前进。途中会有石块抵挡海浪的冲刷，碎石在抵挡一次海浪后就会消失，捶打红色按钮的地方可以短时间内升起一块石壁，在海浪接近时捶打按钮可以保证安全，比较矮的石块处可以趴下进行躲避。在第一个木板区域锤击如图位置进入迷你游戏，后面的攀爬区域需要注意下方的鲨鱼，最后一段路较长，要合理利用场景中的石块进行躲避。


▲锤击这里进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 初始位置的宝箱。

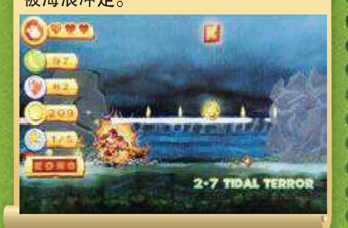


碎片2 木板区域锤击木桩。

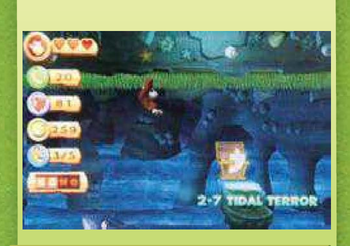


字母收集

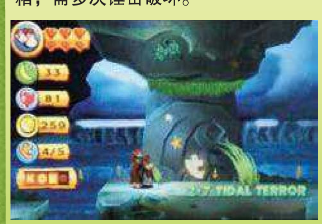
字母K 前进途中可见，出现后要第一时间踩螃蟹大跳收集，否则螃蟹会被海浪冲走。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 保存点之后攀爬区域的宝箱。



碎片5 攀爬区域后不远处的废铁箱，需多次锤击破坏。

字母O 第一个攀爬区的下方。



字母N 保存点之后的攀爬区域，需利用滚跳技巧获得。



字母G 第二个木板区域的高处，注意收集时别被海浪冲到。

2-K TUMBLIN' TEMPLE

镜子模式

难度颇高的关卡，不但平台会下沉，途中的敌人数量还不少，由于镜子模式少一血上限，这让躲避起敌人来压力很大，在没有漂浮功能的前提下，不少地方需要等平台快沉到底时再起跳，通过踩踏敌人高跳的方式到达其他平台。

和1-K关类似，岩浆里的石柱和掉下来的石壁都会不断下沉，玩家需要以较快的速度通过。由于各个石壁的下沉速度并不完全相同，再加上中途不断飞过的敌人会造成很严重的阻碍，因此使得收集拼图碎片变得比较困难，实在不好收集的地方可以用命来换。这一关一开始就有DK木桶，同伴的漂浮功能一定要用好。


▲这里会先掉下一个布满尖刺的石壁，需要等其完全沉没后再利用新掉下来石壁上的平台通过

拼图碎片收集

碎片1 不断下沉的石壁高处，顺着不断出现的平台一直往上跳即可。



碎片2 两个平台中央有刺地形的地方，砸碎瓦罐。



碎片3 碎片2之后的有刺地形的石壁处，在最右边平台的下方，需要用滚跳收集后马上跳起踏上平台，收集难度较高，实在不行就用一条命来换吧。



碎片4 第一个可攀爬地形上方砸碎瓦罐，需要等该石壁下沉到一定程度后才能上去。



碎片5 第二个可攀爬地形左侧平台砸碎瓦罐，这个石壁下沉速度较快，要抓紧时间收集后立刻往上跳。



2-B PINCHIN' PIRATES

这一关的BOSS要对付三只螃蟹，一开始三只螃蟹会依次从地底钻出来，首先踩头、然后用翻滚或拍地将其弄晕，最后再踩一下就能将其打倒。将三只螃蟹全部打倒后它们会以叠罗汉的方式出现，刚开始不要做出攻击动作，等它们的钳子举起来时利用翻滚将其撞翻在地，然后快速踩三只倒地的螃蟹完成一轮攻击。两轮攻击后可结束战斗。





3-1 WONKY WATERWAY

镜子模式

本关带火的敌人和会砸落的石柱需要注意，前者尽量在安全地方将火吹熄后迅速干掉，后者要么一口气快速通过、要么就花点时间引诱石柱落下后再慢慢前进。后期会倾倒的平台处有来回移动的刺轮，小心别被其碰到。

这一关出现了几个新的敌人，踩高跷的鸟需要攻击两次才能消灭，其受到一次攻击后会变矮；全身带蓝色火焰的图腾会向左右两侧发射火球，这个敌人需要使用吹气将身上的火焰吹熄后才能攻击。一路前进到将标有“DK”字样的机关锤下后出现新道路，一路走到底在最右侧的空中有个机关，拉下藤蔓出现平台，之后利用攀爬到高处后继续往右走。

保存点后的一段路由断裂的平台构成，踏上之后一段时间会崩塌，因此要抓紧时间往前走。第二个保存点之后的路没什么难点，终点处往右走有拼图碎片收集别错过了。



◀攀爬处朝左走可以找到进入迷你游戏的木桶。

拼图碎片收集

碎片1 初始位置往左走，利用滚跳来到左侧的平台。



碎片2 吹熄两个倒下的柱子中间的蜡烛后空中出现机关，将藤蔓拉下后出现碎片。

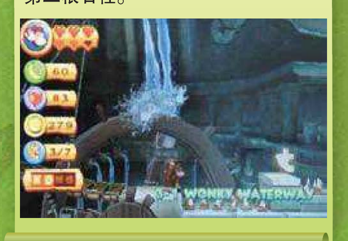




碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 保存点往后，砸碎倒下来的第二根石柱。



碎片5 碎片4之后不远处，不拉动藤蔓之前才能拿到。



碎片6 第二个保存点后，砸碎瓦罐。



碎片7 关底利用滚跳来到最右边的平台，拉动藤蔓。

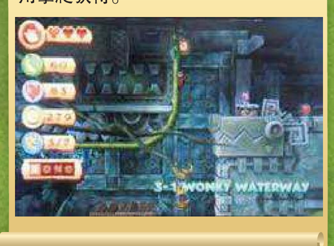


字母收集

字母K 有“DK”字样的机关处，利用小怪当踏板跳到高处。



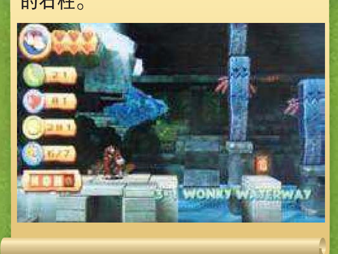
字母O 第一个保存点的左上方，利用攀爬获得。



字母N 途中可见，不过落脚地很快会倒塌，快速收集后离开。



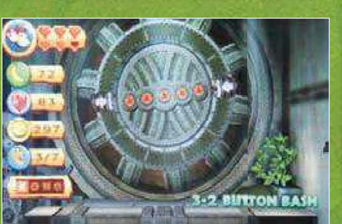
字母G 碎片6不远处，需要砸碎倒下的石柱。



3-2 BUTTON BASH

机关比较多的关卡，进入遗迹后砸下突起机关出现木桶，途中会遇到一种带钢盔的敌人，需要捶地将其震晕后才能踩死。继续往前走进入被封闭的空间，接着会出现蜂鸟攻击大金刚，解决掉所有蜂鸟后出现木桶，然后背景里圆盘中央的小洞会变色，当桶移动到与变色的小洞为同一直线时发射，连续三次后中央出现木桶，进入后来到最下方场景。这里的木桶会不断变换方向，需要撞击机关后才能开启前进的道路。

保存点后的路段有不少地方都需要撞击机关才能继续前进，第二个保存点后的场景需要先砸下突起的石柱打开机关，在伸缩隔板处需要提前起跳，有同伴的情况下利用浮空可以争取到更多的反应时间。最后的场景需要将大金刚发射到对面巨大石像的嘴里，第一次发射必定成功，进入石像的嘴后进行破坏，之后嘴就会闭合，然后石像开始转动，接下来玩家要看准时机将大金刚发射进剩下的嘴里，由于发射距离较远，因此要算好提前量。发射失败后下方会出现三个木桶，玩家只需要在三次机会里成功破坏三个石像的嘴就算过关。



▲需要木桶和红点在同一位置发射才能解除机关。



▶木桶移动到下方时发射进入迷你游戏。



▲保存点的攀爬处往左走，砸碎花苞出现前往迷你游戏的木桶。

镜子模式

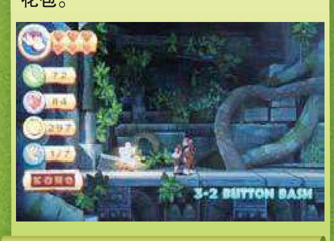
有蜂鸟的房间是一个难点，由于没有同伴的协助，只能用踩踏和普通翻滚攻击蜂鸟，普通翻滚的距离较近，在面对有多个敌人的情况时一定要算好翻滚的距离。最后的伸缩隔板处在没有漂浮功能的情况下比较难跳，好在场景不会出现敌人阻挠，可以无限尝试。

拼图碎片收集

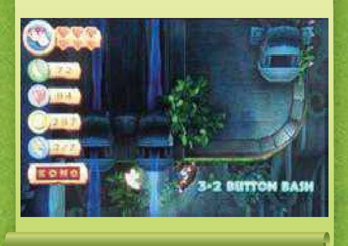
碎片1 开场左侧砸碎木棍，砸碎后立刻往右走，否则会被压下来的石块弄伤。



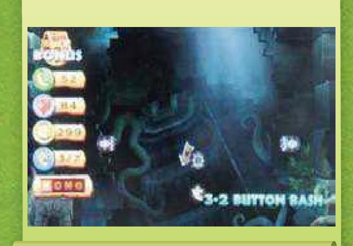
碎片2 进入遗迹内部后砸碎左边的花苞。



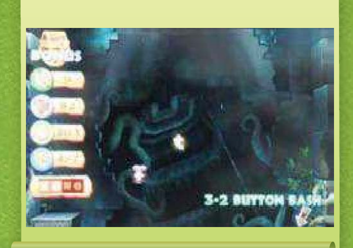
碎片3 利用攀爬来到左侧。



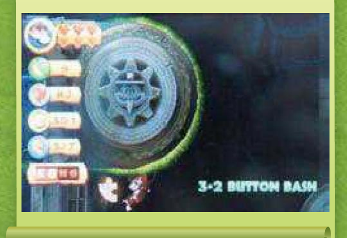
碎片4 完成第一个迷你游戏。



碎片5 完成第二个迷你游戏。



碎片6 保存点后一直往右走，沿着草坪攀爬到下方。

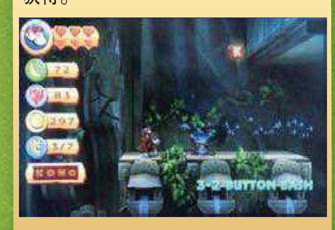


碎片7 伸缩隔板处左上隐藏区域。



字母收集

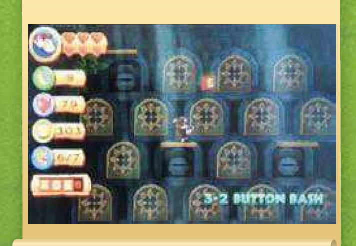
字母K 途中可见，需踩踏敌人大跳获得。



字母O 从迷你游戏出来后就能看到，需要踩高跷鸟大跳后才能拿到。



字母G 伸缩隔板的高处。



字母N 比较复杂的木桶阵处，需要撞击机关之后才能拿到。



3-3 MAST BLAST

镜子模式

丛林路段没什么难点，沙滩路段上引诱炮弹攻击箱子时要及时躲开炮弹的攻击。船舱里的路段由于是倾斜的，在移动时和平地的手感略有不同，需尽快熟悉，否则躲避沿斜坡滚落的炮弹时容易失误。



▲箱子下方就是迷你游戏入口。

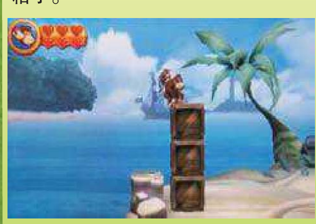
本关会切换多个场景。刚开始的丛林和沙滩场景没什么要特别注意的地方，沙滩场景上带骷髅头符号的箱子需要被炮弹打中才能破坏，玩家可以站在箱子上吸引对面的船只发射炮弹。将沙滩场景最右侧的两个骷髅头箱子破坏掉后进入第一艘船，途中的门需要撞击两次才能破坏；第二艘船初始位置右边有两个骷髅头箱子，破坏掉后可进入迷你游戏，船左右跨度较大，不断往上走可以来到最顶层的木桶，发射并破坏最远处的船后过关。

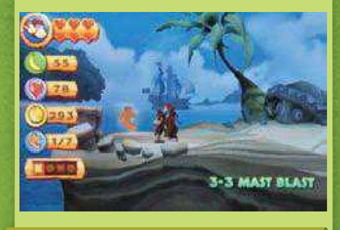
拼图碎片收集

碎片1 切换场景后往左走，吹左边平台的蒲公英。



碎片2 到达沙滩场景后往左走，踩敌人大跳到箱子顶上，砸碎所有箱子。





碎片3 到达沙滩场景后往右走，砸碎大箱子。



碎片4 完成迷你游戏。



字母收集

字母K 切换平台后往右走的断崖处。



字母O 沙滩场景沿途获得。



字母N 第一艘船的保存点处砸坏红色的地面后往左走。



碎片5 第二艘船的最右边。



碎片6 第二艘船的最左边。



碎片7 右上桅杆带骷髅头的箱子，需吸引炮弹进行破坏。



字母G 跷跷板桅杆处。



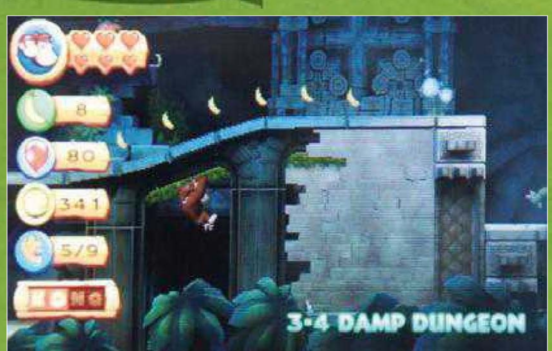
3-4 DAMP DUNGEON（需解锁）

镜子模式

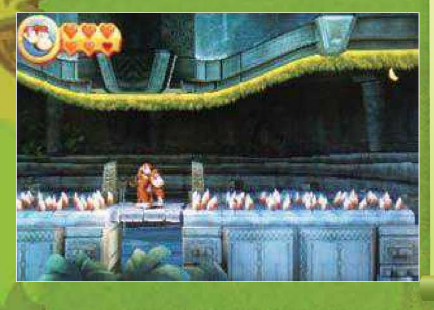
前期的水车平台需要注意中央带火图腾的喷火攻击，后期的攀爬地段会遇到一只跺高跷的鸟，这里要往回走避开它之后再前进。

这一关的拼图碎片数量较多，有不少碎片挨得很近，在收集时一定要仔细。这一关的主题是水车，全程都需要在水车那旋转的平台跳上跳下，在有同伴的情况下，利用漂浮功能让过关变得轻松不少。

►从这个位置攀爬草坪往右走可进入迷你游戏。



▼在字母G下方捶地进入迷你游戏。

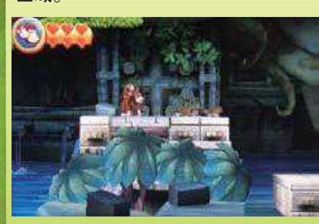


拼图碎片收集

碎片1 开场过后第一个大水车上方的拳击袋，要用木桶砸碎。



碎片2 砸此处碎裂的平台进入隐藏区域。



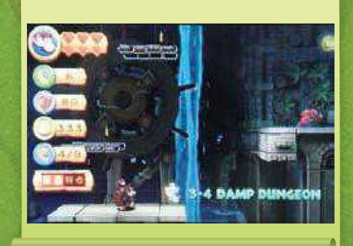


碎片3 第二个大水车右下砸碎瓦罐。

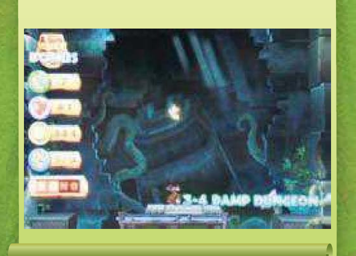


碎片4 砸碎两个小水车之间倒下来的石柱。

碎片5 小水车右下吹散蒲公英。



碎片6 完成第一个迷你游戏。

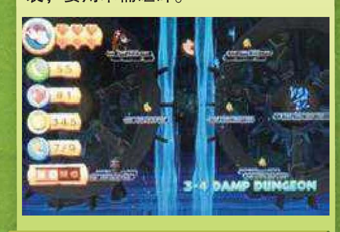


碎片7 保存点往后走的该位置吹动风车直到出现特殊音效，然后在破损的石柱倒塌前滚跳到左边的平台上，收集后砸碎左边的瓦罐可出现木桶继续流程。





碎片8 保存点后大水车之间的拳击袋，要用木桶砸碎。



碎片9 完成第二个迷你游戏。

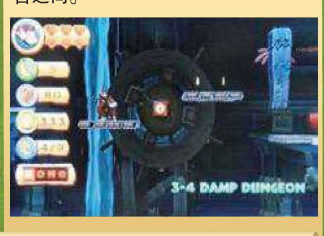


字母收集

字母K 水底有金色鲨鱼的场景，破碎的平台会很快倒塌，获得后要立刻跳起攀爬草坪。



字母O 碎片4右边小水车上旋转的平台之间。



字母N 行进途中可见。



字母G 第二个迷你游戏入口上方。



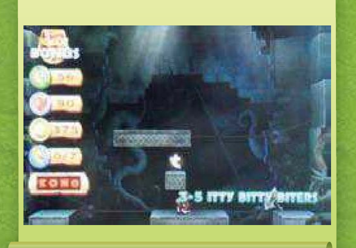
3-5 ITTY BITTY BITERS

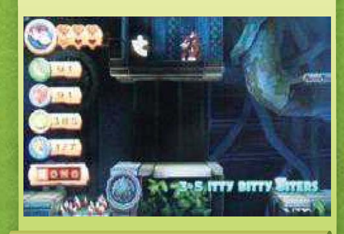
镜子模式

这一关的各种小毛球是最大的难点，数量多不说而且还会突然从地板下钻出来，熟悉每种毛球的动作是无伤的关键。

这一关会出现新的敌人，蓝色小毛球任意攻击一次就能消灭；红色毛球需要踩两次才能干掉，翻滚攻击的话则只需一次；黄色毛球均为多个单体毛球重叠为一个整体形态出现，靠近后会做出攻击准备动作，待其张嘴后就会发动攻击（不等其张嘴就远离的话则不会发动攻击），此时所有黄色毛球朝着玩家方向下压，然后所有黄色毛球失去行动能力。这里还有一种被关在笼子里的蓝色小毛球，撞击或捶地能使笼子翻转，跳到笼子底部进行锤击能将笼子锤进地面，一段时间后笼子会被小毛球推出地面，站在笼子的位置可以借力跳到很高的地方。

路程中没太多难点，不过出现的敌人数量较多，清理起来比较麻烦，最后的封闭空间里要打倒所有敌人后才会出现通往其他地方的木桶。离开遗迹后往右走，吹散地面的落叶后才能看到印有“DK”字样的锣，敲打三次后过关的木桶出现。


▲开场后往左走，攀爬到高处可找到进入迷你游戏的木桶。


▲此处利用敌人的特殊动作到达上方的木桶可进入迷你游戏。

字母收集

字母K 遗迹内部高处藤蔓的左边，需要借助敌人的特殊动作弹跳到高处获得。



字母O 行进途中的平台下方，要用滚跳技巧来收集。



字母N 行进途中可见。



字母G 碎片5往右走不远处，需要借助敌人大跳后取得。

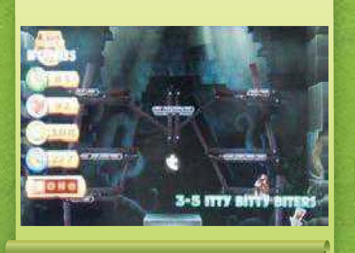


拼图碎片收集

碎片1 完成第一个迷你游戏。

碎片2 如图隐藏区域。

碎片3 完成第二个迷你游戏。



碎片4 保存点左边的隐藏区域。



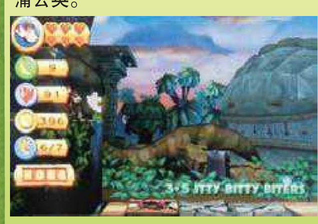
碎片5 在如图处利用笼子搭脚吹灭两侧的蜡烛后再利用敌人的特殊动作跳到高处获得。



碎片6 碎片5左上的隐藏区域。



碎片7 离开遗迹后敲左边的地面出现红色蘑菇，利用蘑菇弹跳到高处吹蒲公英。



3-6 TEMPLE TOPPLE

镜子模式

由于前期就能骑乘犀牛，因此本关几乎没有难度，后期路段只要注意喷火球的图腾即可。

这可以说是第三大关里最简单的关卡，原因就在于可以骑乘犀牛，骑乘犀牛的状态下基本无敌。前半段路程主要是注意收集，后半段高处平台的图腾会往下发射火球，注意别被攻击到。途中有火圈的地方尽量跳过，可以获得不少香蕉和金币。第二个保存点后的路段都是会坍塌的平台，这里要尽量一口气冲过去。


▲跳过火圈可以获得不错的奖励。


▶破坏此处的石板后往右走进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 开场通过平台进入左上的木桶。

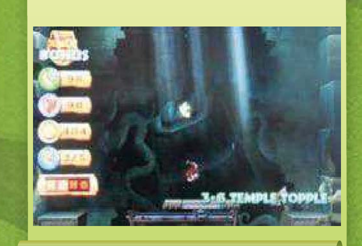




碎片2 骑乘犀牛后返回初始位置，撞碎左侧的巨石进入隐藏区域。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 保存点后的路段上破坏花苞。





碎片5 终点处破坏右边的瓦罐。



字母收集

字母K 骑乘犀牛处左边刺地形的下面，需踩踏破裂的石板将其破坏。



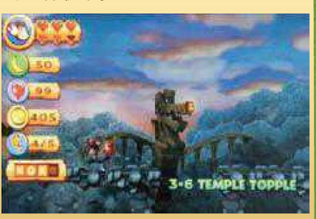
字母O 行进途中可见。

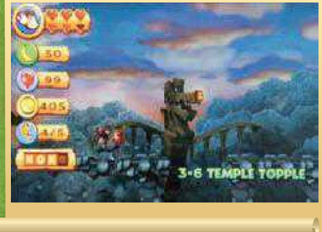


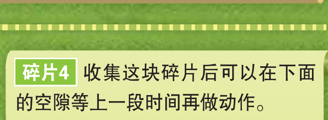
字母N 巨大花朵旁，利用蹦床高跳获得。



字母G 平台会坍塌，要在奔跑的同时进行收集。







3-K SHIFTY SMASHERS

镜子模式

比较简单的一关，理由在于关卡里几乎没有敌人阻挠，而机关的行动轨迹是固定的，只要背好关就能轻松通过。



▲这里的尖刺地形只要趴下就不会有危险。

这个神庙关考验的是玩家的瞬间记忆力和反应能力，途中的巨石机关会按照两种轨迹不停移动，玩家需要算准时机前进并找到安全的空隙来躲避机关的压砸。由于没有时间限制，可以多观察几次机关的移动轨迹后再行动，只有最后一段路上方的尖刺会不断下降，要快速通过。

拼图碎片收集

碎片1 可先在上方的空隙等待时机。

碎片2 行进途中可以顺便收集。



碎片3 上面的两个大石块移动速度较快，往左移后要迅速来到下方收集碎片。



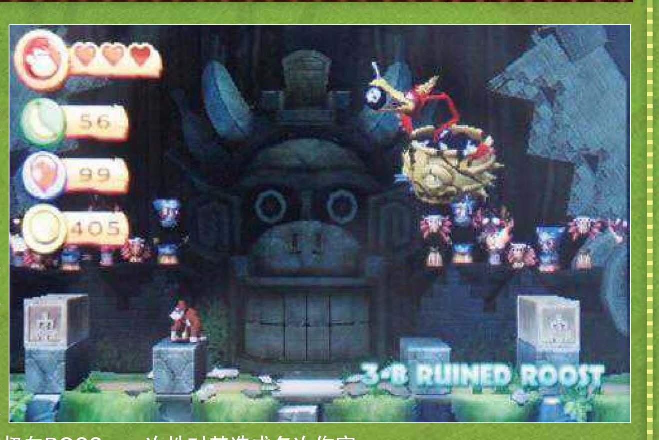
碎片4 收集这块碎片后可以在下面的空隙等上一段时间再做动作。



碎片5 收集这块碎片时注意不要跳太高。



3-B RUINED ROOST



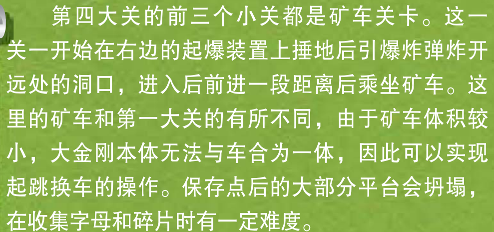
这个BOSS一共需要攻击六次，它会在空中扔炸弹以及使用俯冲撞击两种方式攻击玩家，扔出的炸弹分为三种，第一种是骷髅标志的炸弹，扔出后一定时间内爆炸，玩家可拾取炸弹反扔回去对其造成伤害；第二种是带火焰标志的炸弹，爆炸后会向左右发出火焰余波，需跳跃躲开，这种炸弹也是可以反扔回去了；第三种是大导弹，爆炸后会将搭脚的平台炸低一格，这一招要在BOSS伤血过半后才会发动。俯冲这招可以到左右两侧箱子的空隙中躲过，也可以站在较高的箱子上使用滚跳来躲。当BOSS发动全屏扔炸弹后必定会俯冲，此时可以多次将地上的炸弹捡起来扔向BOSS，一次性对其造成多次伤害。

4-1 RICKETY RAILS

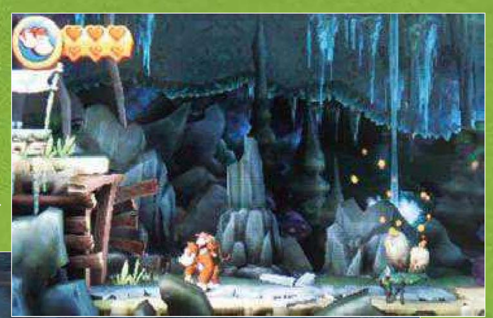
镜子模式

矿车路段没什么需要注意的地方，不过矿车路段途中会穿插一些通常路段，转换路段时往往会有敌人阻挠，要看准时机消灭掉或躲开。

第四大关的前三个小关都是矿车关卡。这一关一开始在右边的起爆装置上捶地后引爆炸弹炸开远处的洞口，进入后前进一段距离后乘坐矿车。这里的矿车和第一大关的有所不同，由于矿车体积较小，大金刚本体无法与车合为一体，因此可以实现起跳换车的操作。保存点后的大部分平台会坍塌，在收集字母和碎片时有一定难度。



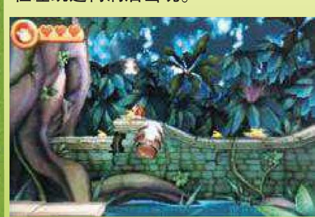
▶保存点后会坍塌的平台下方左侧进入迷你游戏。

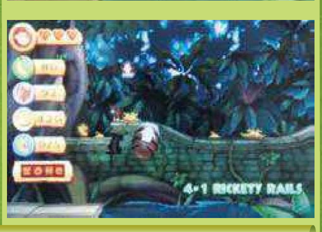


◀进入迷你游戏的木桶藏在悬崖下方。

拼图碎片收集

碎片1 利用木桶来到远处的场景，往左跳进树洞后出现。

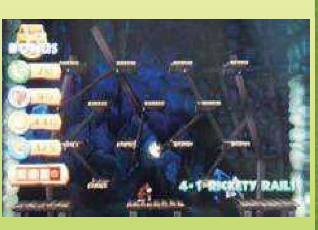




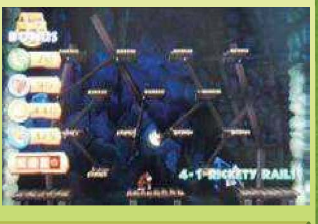
碎片2 进入洞窟后一直往右走进入隐藏区域。



碎片3 完成第一个迷你游戏。



碎片4 完成第二个迷你游戏。

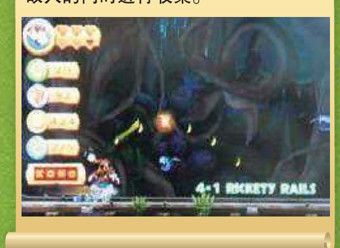


碎片5 这块碎片要在矿车下坠时起跳才能拿到，否则就会直接跳进木桶里。

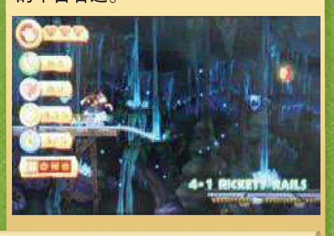


字母收集

字母K 行进途中可见，需跳起躲避敌人的同时进行收集。



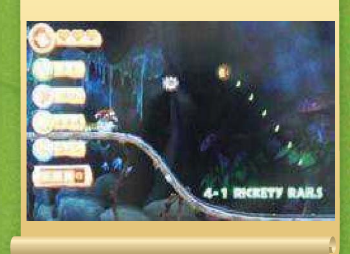
字母O 第一个保存点后被水晶砸断的平台右边。



字母N 行进途中可见，平台会坍塌，收集时尽量不要停顿。



字母G 最后一段路跳进木桶里。



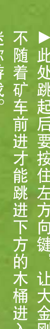
4-2 GRIP & TRIP

镜子模式

和正常流程难度一样的矿车关，背好关就能过。

和前一关一样的矿车，由于大金刚与矿车分离的缘故，因此在跳起后的滞空时间里，玩家是可以操作大金刚往后移动的，例如第一个迷你游戏的木桶就需要利用这个方法才能进入。这一关不但多出了分支轨道迷惑玩家，更是有草坪地形穿插其中，大大增加了玩家的操作量。由于有分支轨道的缘故，因此在不熟悉关卡前很难做到一次性收集所有要素。





▶此处跳起后要按住左方向键，让大金刚不随着矿车前进才能跳进下方的木桶进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 开场后不远处的分支路选择上面一条路，在吃到最后一个金币的瞬间就要起跳，否则就会错过下方的矿车。

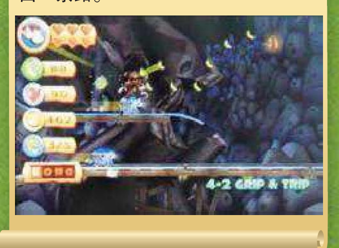


字母收集

字母K 加命气球之后的路段，需跳进木桶里获得。



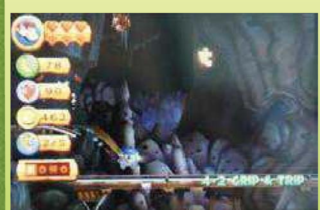
字母O 攀爬处之后的路段，需走上面一条路。



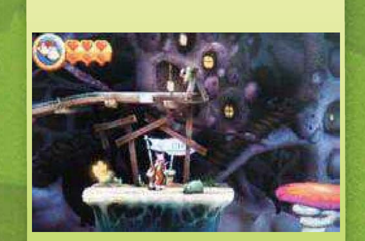
碎片2 完成迷你游戏。



碎片3 迷你游戏之后的路段，需要踩踏敌人大跳获得。



碎片4 破坏保存点左边的植物。



字母N 保存点之后的路段，需要算好提前量松手。



字母G 最后一段路选择远处的路线，途中可见。



碎片5 字母N后不远处，在靠近悬崖的地方，收集后要及时起跳。



4-3 BOMBS AWAY



▲看到这种图标就要准备埋头了。

本关中的矿车变成了跟第一大关一样的大矿车，但是途中不少地方的晶矿都与矿车距离较近（路程中有明显的图标提示），需要按↓方向键让大金刚将头埋进矿车里进行躲避。另外需要注意的是不少地方矿车离头顶的晶矿较近，起跳时不能跳太猛（轻点B键可小跳）。行进一段路程后会出现敌人扔炸弹炸断铁轨，此时对跳跃的操作要求有所提升，为了收集字母和碎片，需要背关记住哪些地方需要大跳还是小跳。保存点后会出现晶矿突然降低的情况，建议之后的路段除了拿收集要素外的其他时间一概埋着头，这样就只需要注意那些需要跳跃的地方就行了。最后的圆环铁轨路段要不断跳跃避开断裂处，这段路的画面效果非常华丽，可不要因此错过了起跳时机。

镜子模式

一触即亡的矿车关，打起来和正常流程没区别，惟一的难点也与正常流程一样——把握获取字母O时的起跳时机。

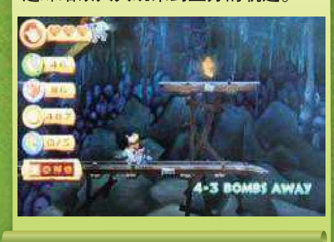


▲终点处往右走进入迷你游戏。



拼图碎片收集

碎片1 第一次埋头后的轨道上，通过踩踏敌人大跳来到上方的轨道。



字母收集

字母K 行进途中可见。



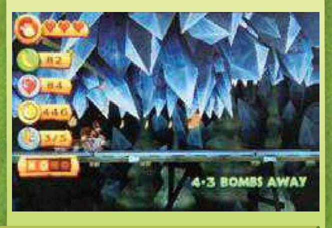
碎片2 字母O后不远处的断轨上，由于断轨与上方的轨道平行，因此要采用小跳，否则会跳到上方的轨道去。



碎片3 第一波扔炸弹结束后看到需要低头的标志时不跳跃进入下方轨道才能获得。

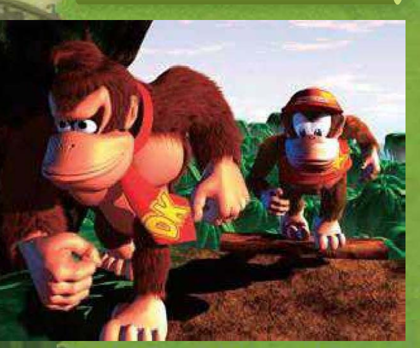


碎片4 保存点后不远处，收集到之后要立即埋头。



字母O 位置较低的晶矿后，并且起跳时大金刚不能处于埋头状态，起跳时机极难把握。

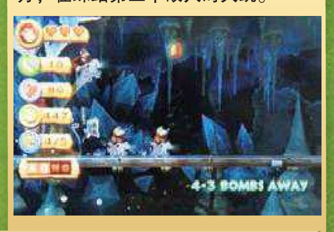




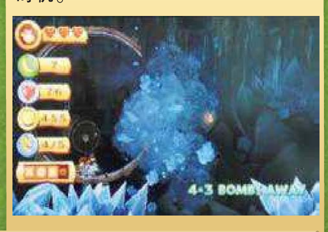
碎片5 完成迷你游戏。



字母N 保存点后有一连串敌人的地方，在踩踏第三个敌人时大跳。



字母G 圆环状铁轨处，注意起跳时机。





4-4 MOLE PATROL（需解锁）

镜子模式

火箭筒关，跟正常流程关卡没啥区别。

本关是飞行关卡，除了上下的石壁不能碰触外，途中还会出现挥舞铁锹的鼹鼠挡路，火车出现后还会追加绑着气球朝玩家飞过来的鼹鼠，这种鼹鼠可以撞击其背上的气球将它解决掉，虽说对操作有一定要求，但这涉及到一个拼图碎片的收集，所以还是老老实实练习操作吧。途中遇到的巨大结晶在靠近时会断裂，保持在屏幕中央就没有危险。

▲开场往左走进入迷你游戏。

►看到这个敌人有没有想起FC平台的某款游戏？



拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 将包含字母K那一批上下起伏的香蕉一个不漏地拿到后出现。

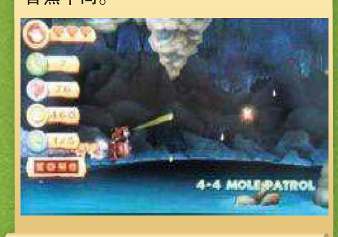
碎片3 保存点后上下起伏的香蕉一个不漏地拿到后出现。

碎片4 火车做出翻滚动作并放出气球鼹鼠时，将这批鼹鼠全部解决掉后出现。



字母收集

字母K 开场后不远处，上下起伏的香蕉中间。

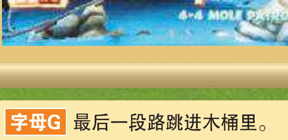


字母O 第一批气球鼹鼠后方不远处，在石柱的凹槽中。



字母N 碎片4的右下方。





字母G 最后一段路跳进木桶里。

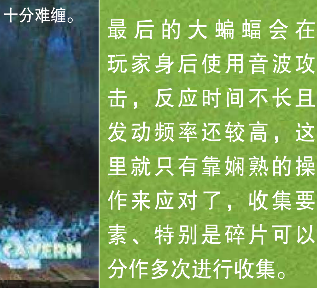
碎片5 终点处破坏右边的植物。

4-5 CROWDED CAVERN

镜子模式

一触即亡的火箭筒关，没啥好说的，只有背关和练飞行技术。

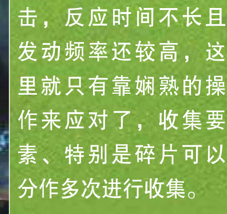
比较难的飞行关，玩家不但要在途中躲避横向或纵向飞行的蝙蝠，后期的大蝙蝠更是很难对付。横向飞行的蝙蝠有足够的时间看清其所处位置，躲避起来不算困难；纵向飞行的蝙蝠看似躲起来困难，但其实只需要提前往其初期位置飞就会非常安全；最后的大蝙蝠会在玩家身后使用音波攻击，反应时间不长且发动频率还较高，这里就只有靠娴熟的操作来应对了，收集要素、特别是碎片可以分作多次进行收集。



▲塌陷的桥下方往左走进入迷你游戏。

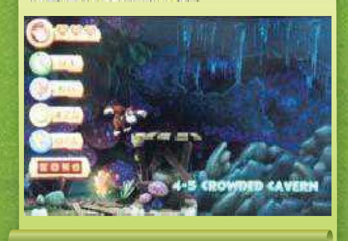


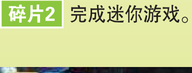
■大蝙蝠在背后放音波攻击，十分难缠。



拼图碎片收集

碎片1 开场后会塌陷的桥，在桥塌陷前返回左边的平台。





碎片2 完成迷你游戏。



字母N 头顶冒出来的大蝙蝠身后，要急速上升才能拿到。

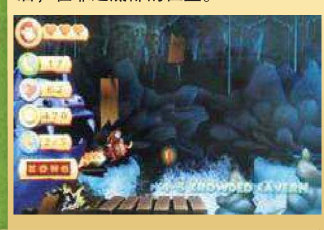


字母O 碎片3右下方。



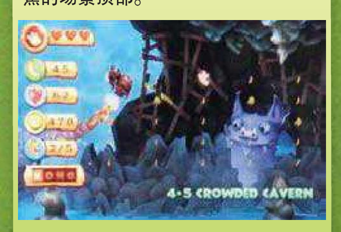
字母收集

字母K 第一波横向飞行的蝙蝠之后，在靠近底部的位置。





碎片3 大蝙蝠啃咬攻击后有许多香蕉的场景顶部。



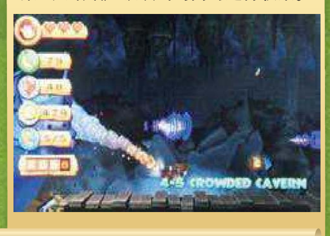
碎片4 地底冒出来的大蝙蝠身后，要急速下降才能拿到。



碎片5 第二个保存点后场景的下方，要在躲避大蝙蝠声波攻击的同时进行收集。



字母G 碎片5之后的场景下方，要在躲避大蝙蝠声波攻击的同时进行收集。



4-K JAGGED JEWELS

镜子模式

非常难的一关，原因就在于沿途全是尖刺陷阱，对于不能使用同伴以及血量上限减少的镜子模式来说几乎要求全程不能失误，背关以及熟悉各种尖刺机关的发动时间是首要条件，沿途千万不能冲，打的时候要保持冷静的心态。



这一关要面对的是大量的针刺地形，大部分平台都会每隔一段时间出现针刺地形来攻击玩家，同伴的漂浮能力一定要好好利用。

◀这种旋转针刺只需要站在中央的平台等待其转到低点时再跳就行了。

拼图碎片收集

碎片1 在平台上破坏瓦罐后要立刻往左跳，避开下方即将出现的尖刺后再去收集。



碎片2 破坏移动平台上的瓦罐。

碎片3 三个会升起的巨型尖刺中央，利用漂浮能力不难拿到。



碎片4 尖刺上升后使用滚跳获得。



碎片5 终点前的木桶上方，需要在终点处往左用滚跳来拿到。



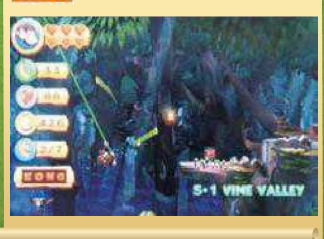
4-B THE MOLE TRAIN



这一大关的BOSS战比较耗时，首先需要解决矿车上的鼹鼠杂兵，这又细分为三个阶段，首先玩家乘坐的矿车距离对方较远，鼹鼠会在远处扔铁锹攻击玩家，躲避一段时间后等矿车靠近就能来到鼹鼠所在的一排矿车上（利用滚跳加漂浮可以直接来到对面的车厢上跳过这一环节）；接下来鼹鼠会不断从车厢钻出来攻击玩家，鼹鼠只有钻出来的一瞬间有攻击判定，躲开后就可以随意踩踹了；消灭一定数量的鼹鼠后矿车脱离，玩家要站在车轮没有闪电标志的车厢上才能确保安全。接下来又从第一个阶段开始循环，完成三个循环后就要面对最后的大鼹鼠了，它会不断从矿车里钻出来并扔铁锹攻击玩家，攻击四次就能将其解决。

字母收集

字母K 行进途中可见。

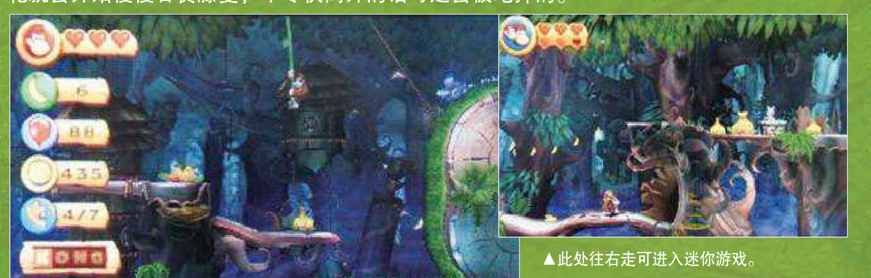


5-1 VINE VALLEY

镜子模式

这一关的难点在于换藤蔓的时机的把握，在没有漂浮功能的情况下几乎要求不能失误，再加上路上有不少敌人以及食人花的阻挠，比正常流程关卡难点高出不少。

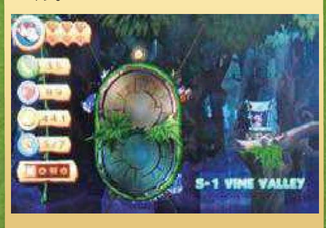
这一大关的主题是森林，第一小关中最主要的要素就是左右晃动的藤蔓，大金刚需要利用这些藤蔓来回穿梭于森林中。在藤蔓上可以上下移动来收集物品，不过需要注意下方出现的食人花，除此之外，部分藤蔓上方也有食人花，当大金刚抓住藤蔓时，上方的食人花就会开始慢慢吞食藤蔓，不尽快离开的话可是会被吃掉的。



▲此处往右走可进入迷你游戏。

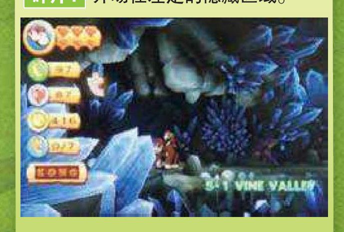
◀从右边的木桩顶往左跳，可以抓到隐藏的藤蔓，往上爬进入迷你游戏。

字母O 第二个保存点左边的木桩上方。

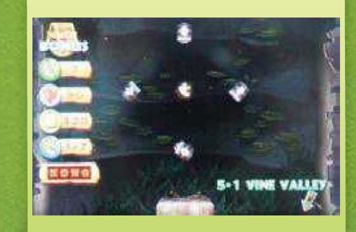


拼图碎片收集

碎片1 开场往左走的隐藏区域。



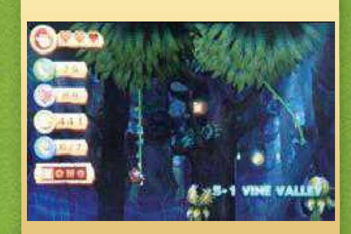
碎片2 完成第一个迷你游戏。



碎片4 破坏右边的小花苞。



字母N 碎片6往后不远处。

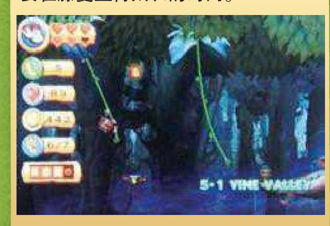


碎片3 跳到被下方树叶挡住的木桶里。

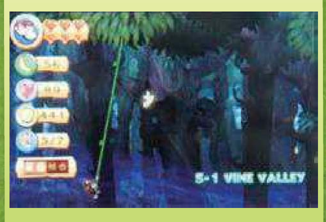
碎片5 完成第二个迷你游戏。



字母G 有食人花的藤蔓处，注意不要在藤蔓上待太长的时间。



碎片6 第二个保存点后左右晃动的藤蔓下方的香蕉全部吃完后出现。



碎片7 终点处吹起左侧平台的三朵花并收集完上面的香蕉后出现。



字母收集

字母K 抓住草坪的中央位置，在巨斧状树桩摆动时即可获得。



5-2 CLINGY SWINGY

镜子模式

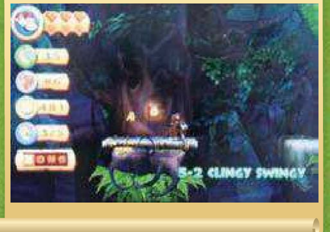
很容易受伤的关卡，发射子弹的花苞和迎面撞来的蝙蝠都让人防不胜防，建议遇到敌人、特别是成群飞来的小蝙蝠时立即找到安全的平台躲过危机后再前进。

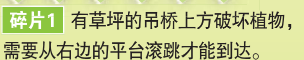
这一关以类似跷跷板的吊桥为主要构成，并且多了一种会向五个方向发射子弹的花苞，不过发射频率较低，遇到这种敌人后建议躲过第一波子弹再前进。本关总体来讲比较简单，需要稍微注意的就是途中有不少蝙蝠会迎面撞来。



▲保存点上方的木桶，需要在右边两段有草坪的吊桥中间通过踩怪高跳来到吊桥上方后往左走。

字母O 第二个保存点前的短木桩下方的平台上。





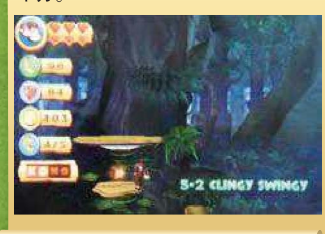
碎片1 有草坪的吊桥上方破坏植物，需要从右边的平台滚跳才能到达。



碎片2 完成迷你游戏。



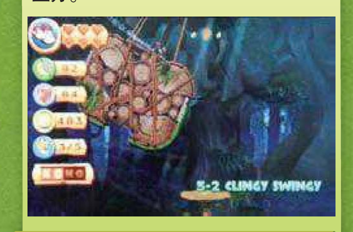
字母N 第二个保存点后巨大木桩的下方。



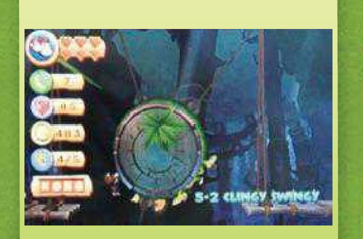
碎片3 破坏长条形木桩上的花苞。



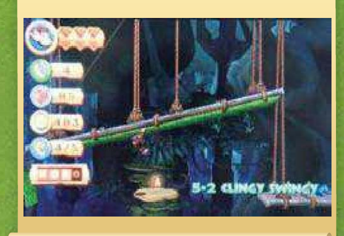
碎片4 第二个保存点后巨大木桩的上方。



碎片5 行进途中可见。



字母G 行进途中可见。



5-3 FLUTTER FLYAWAY





镜子模式

以不同速度来回移动的平台对玩家的跳跃精度原本要求就很高，在不能使用漂浮功能的镜子模式里这个要求就更加苛刻了，一定要算好平台的移动轨迹和起跳时间。好在途中保存点不少，变相降低了难度。

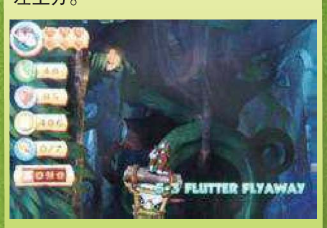
本关出现了一种像风车一样的洒水装置，吹动后就会喷水，然后附近的藤蔓会急速生长，可以借此收集一些物品。这一关的难点在于以各种轨迹移动的平台，部分平台的移动速度较快，在起跳前要算准时机。后半段路在乘坐平台时最好趴着，否则会撞到上方的尖刺受伤。



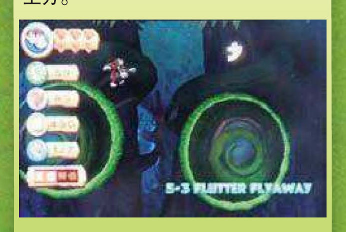
▲在这个位置捶地进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 以“8”字轨迹移动的平台的左上方。



碎片2 通过蘑菇高跳抓住草坪来到上方。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 三个移动平台的中央。



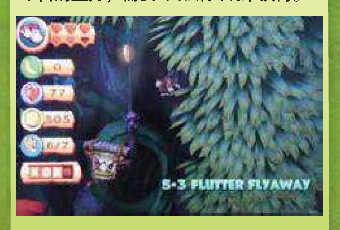
碎片5 收集完此处所有旋转的香蕉后出现。



碎片6 碎片5后方不远处，需要利用滚跳越过第一个木桶后起跳才能收集到。



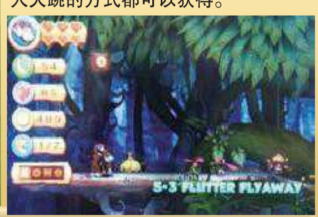
碎片7 最后一段路“8”字轨迹移动的平台的上方，需要踩蜘蛛大跳来获得。



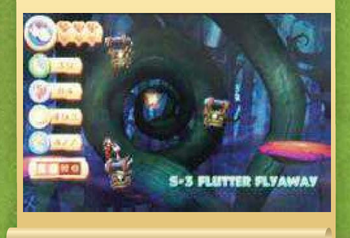
字母收集

字母K 上下移动的平台上，需要利用踩踏敌人大跳获得。

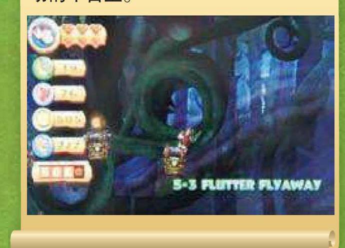
字母O 保存点后不远处，通过在左边的木桩上滚跳或在字母下方踩踏敌人大跳的方式都可以获得。



字母N 三个移动平台的中央。



字母G 最后一段路以“∞”轨迹移动的平台上。

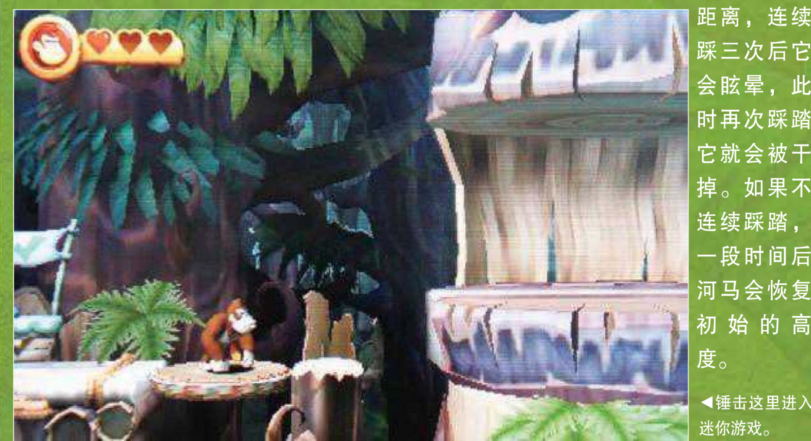


5-4 TIPPIN' TOTEMS

镜子模式

迎面飞来的蝙蝠群依旧是一大威胁，为保证安全就不要硬着头皮猛冲。一半左右路程的位置有段上下都有向五个方向发射子弹的花苞群，每次子弹发射后都有一段较长的休息时间，一定要等子弹发射并躲过危险后再前进。

本关的主题是图腾，路途中的机关由各种图腾构成。这些图腾大致分为按照一定轨迹移动、传送带以及张开闭合这三大类，熟悉这些图腾的作用后就没多大威胁了。后半段路会遇到河马，其头部可以当做蹦床使用，不过每踩踏一次它就会往下缩一段距离，连续踩三次后它会眩晕，此时再次踩踏它就会被干掉。如果不连续踩踏，一段时间后河马会恢复初始的高度。



◀锤击这里进入迷你游戏。

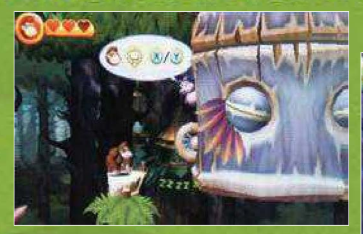
字母收集

字母K 行进途中可见。



字母O 行进途中可见，锤击字母下方平台会出现小蘑菇，利用其弹性大跳即可获得。





▲这个地方需要先向图腾的耳朵吹气才能出现继续前进的道路。

▼从左边有香蕉的悬崖往下跳进入迷你游戏。



字母N 站在大图腾上往左跳就能拿到。



拼图碎片收集

碎片1 字母K下方的隐藏区域。



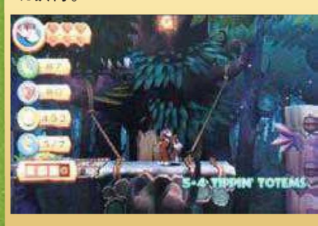
碎片2 碎片1之后往前移动的图腾处，收集完这段路上所有香蕉后出现。



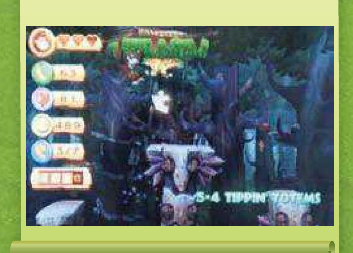
碎片3 完成第一个迷你游戏。



字母G 从上下移动的图腾上使用滚跳获得。



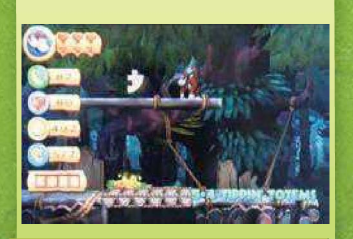
碎片4 破坏草坪上的花苞。



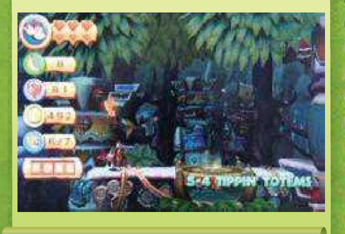
碎片5 完成第二个迷你游戏。



碎片6 字母G左边的隐藏区域。



碎片7 在最后的河马阵收集所有的香蕉后出现。

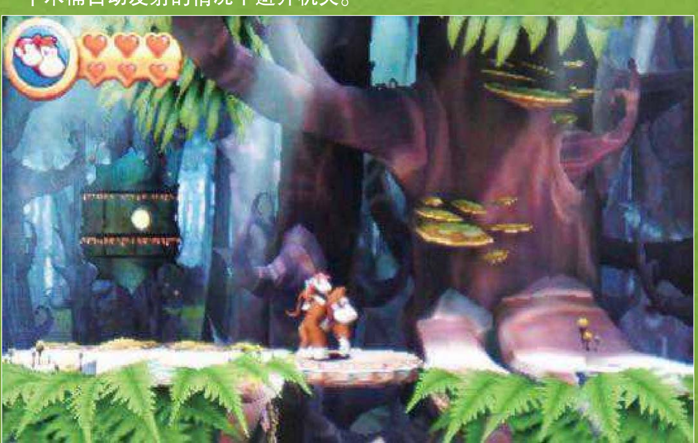


5-5 LONGSHOT LAUNCH

镜子模式

大部分路程都是木桶，难度和正常流程区别不大，只需要注意非木桶路程中朝大金刚方向袭来的小图腾和红色蜘蛛。

久违的木桶关，在本关中木桶的种类比较齐全，需要注意的是带骷髅符号的木桶发射一次后就会损坏，骷髅符号外围有对话框图案的木桶为进入后自动发射，这在关卡后半段会出现，一定要算好提前量发射才能在下一个木桶自动发射的情况下避开机关。



▶锤击此处进入迷你游戏。



拼图碎片收集

碎片1 开场往左边的悬崖跳，与金币垂直的地方有木桶，木桶炮发射的途中可得。





碎片2 拿到碎片1后往左走，途中踩怪高跳进入木桶发射到隐藏区域。

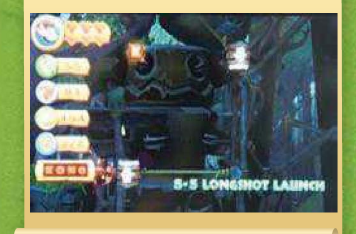


碎片3 隐藏在树丛里，当木桶移动到最上方位置发射即可获得。



字母收集

字母K 碎片2之后的移动木桶处。



字母O 碎片5往后不远处，移动的木桶速度较快，虽然发射后木桶会破裂，但返回下方的平台时木桶会重新出现，可多次尝试。



字母N 保存点后不远处，这里的木桶只能往一个方向发射，因此只有一次机会获得。



碎片4 此处往悬崖跳，借助花瓣的反弹进入隐藏区域。



碎片5 碎片4下方区域破坏右边的花苞，锤击碎片4区域中央位置即可到达这里，拿到拼图后锤击中央位置可出现小蘑菇，利用小蘑菇即可离开这里。



字母G 第二个保存点之后的路段，当木桶的方向为斜上方时发射。



碎片6 完成迷你游戏。



碎片7 破坏终点处右边的花苞。





5-6 SPRINGY SPORES（需解锁）

镜子模式

难度较高的一关，利用蹦床前进的路段里会有尖刺和带火图腾的干扰，跳跃时很容易失误损血。过尖刺地形时要借助前进的惯性高跳通过，而带火图腾则需要等其移动到最低点时高跳通过。

这一关途中会出现非常多的蹦床，考验的是玩家对于跳跃的技巧。这一关的食人小蘑菇出现得比较多，这种敌人在之前的关卡就曾出现过，只要玩家是踩在小蘑菇上就不会有危险，否则就会被植物给吃掉，不过不会立即损血，只要连点X/Y键就能脱出，如果不点击按键的话就会不断损血直到死亡。



▲在此处往有香蕉的下方跳进入迷你游戏。



▲这个地方要把河马干掉后再继续往前走才能保证不受伤。

拼图碎片收集



碎片1 在这个位置捶地进入隐藏区域。

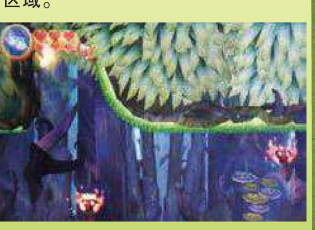




碎片2 往右倾斜的大蘑菇上方，需要从右边的吊桥滚跳过来获得。



碎片3 可攀爬的草坪上方的隐藏区域。



碎片4 碎片3往后的河马阵，将所有河马都干掉后出现。



碎片5 完成迷你游戏。



碎片6 蘑菇阵左侧。



碎片7 蘑菇阵下方。



字母收集

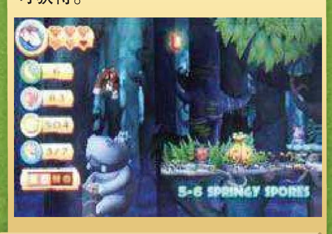
字母K 两个蘑菇中间，注意有带火的图腾干扰，要把握好起跳时间。



字母O 碎片2之后不远处的吊桥下方，通过滚跳来获得，记得先把上方吊桥的敌人解决掉后再来收集。



字母N 河马阵的上方，使用大跳即可获得。



字母G 蘑菇阵左侧平台，利用滚跳或从蘑菇阵高处降落都可以获得。



5-7 WIGGLEVINE WONDERS

镜子模式

在移动的藤蔓上躲避刺轮是项技术活，特别是后两段路程里刺轮会在靠近后才出现，需要背关记住刺轮出现的位置才能比较顺利地过关。



▲从阶梯平台往上走开启隐藏区域，利用藤蔓进入木桶触发迷你游戏。

本关总体来说可以算是藤蔓关，不过和5-1关不同的是，在本关中多出来了一大一小两种连接藤蔓的机关，爬上连接大机关的藤蔓后，其会横向移动，途中会迎面飘来香蕉、金币、字母等物品，后期还需要上下攀爬藤蔓来躲避刺轮的攻击；小的机关则会下沉一段距离，如果继续在藤蔓上一段时间，那么藤蔓会直接断掉，大金刚则会直接掉落悬崖，因此不要在这种藤蔓上停留太长的时间。

拼图碎片收集

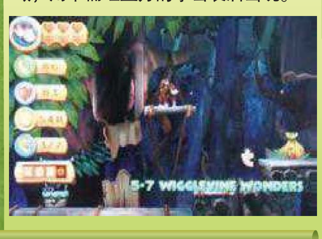
碎片1 开场右侧的平台往上跳进入隐藏区域，收集碎片后到左侧有裂缝的木板处捶地即可脱离该区域。



碎片2 破坏此处的花苞。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 从平台上往左跳跃开启隐藏区域，用木桶砸上方的拳击袋后出现。



碎片6 破坏平台中央的花苞。



碎片5 砸此处木板后进入木桶，发射到上方的隐藏区域。



碎片7 破坏最后路段前平台上的花苞。



字母收集

字母K 移动藤蔓的途中出现。



字母O 在移动藤蔓上躲避沿途的刺轮路段出现。

字母N 保存点前的移动藤蔓途中出现。

字母G 在第二个移动藤蔓上躲避沿途的刺轮路段出现。

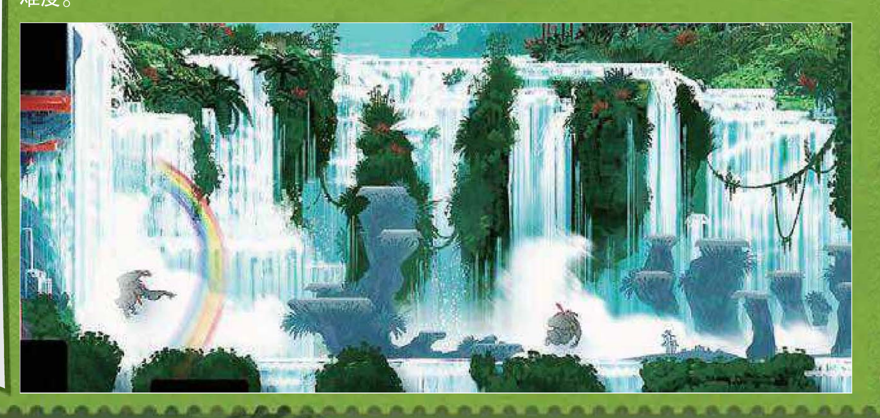


5-8 MUNCHER MARATHON

镜子模式

非常难的一关，要求全程不能做停留猛冲，同时还要面对途中的蜘蛛、青蛙等敌人的威胁，对玩家的背关能力和操作精度要求都很高。需要注意的是，用蛛丝倒吊着的蜘蛛是不能直接用翻滚进行攻击的。

本关可以看做是强制卷轴型，一旦将蜘蛛卵旁的木桩破坏后，蜘蛛群就会涌出并不断追逐玩家（密集恐惧症慎玩）。虽说可以利用较快的速度甩开蜘蛛群，不过只要到达一处悬崖，新的蜘蛛群就会立即爬出，因此想靠前期拖距离后期慢慢打是行不通的。被蜘蛛群碰到会直接死亡，因此几乎全程都要以较快的速度前进，字母和拼图碎片收集起来比较有难度。



字母收集

字母K 行进途中高处平台的上方。



字母O 拍打字母下方的地面会出现小蘑菇。

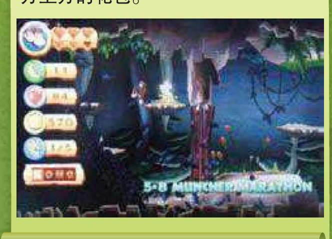


拼图碎片收集

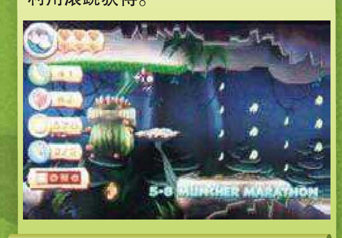
碎片1 被蛛丝裹着的卵这里利用高跳加漂浮功能获得。



碎片2 破坏被第二个隔板挡住的地方上方的花苞。



碎片3 第二个隔板后的悬崖处，需利用滚跳获得。



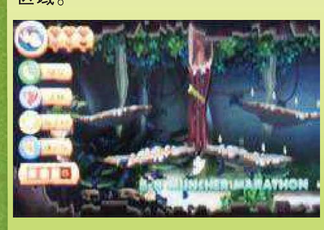
字母N 途中上下升降的平台上方。



碎片4 此处的隐藏区域里，动作一定要快，否则会被后面的蜘蛛群追上。



碎片5 第三个隔板处下方的隐藏区域。



字母G 保存点后的木桶路段途中，收集后要立刻往右进入木桶，否则就掉入蜘蛛群里了。



5-K BLAST&BOUNCE

镜子模式

难到让人想砸机器的一关。虽然木桶路段和正常流程没什么区别，但穿插在其中的蹦床路段里有很多刺轮做干扰，对跳跃的精度极高，想要做到无伤通过需要花不少时间来练习。

神庙关里的木桶关，途中有不少刺轮不说，木桶的移动速度也很快，发射时不要操之过急，适应木桶的移动速度后再说。部分拼图碎片的位置隐藏得比较好，可根据拼图碎片收集攻略来寻找。



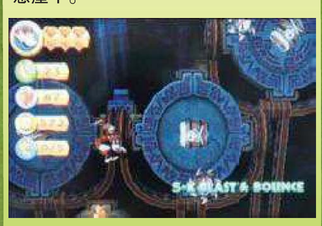
▲这个地方发射时一定要瞄准，否则很容易碰到刺轮。

碎片3 这里需要踩怪高跳才能拿到，机会只有一次。



拼图碎片收集

碎片1 开场三连怪后方木桶的右侧悬崖下。

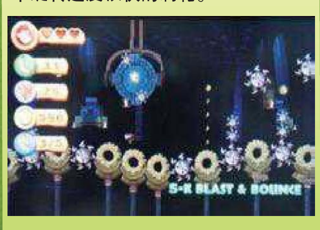


碎片2 在这个木桶朝向右斜上时发射。





碎片4 轮胎蹦床处，碎片周围有两个旋转速度很快的刺轮。



碎片5 在这个木桶移动到最高处时发射。



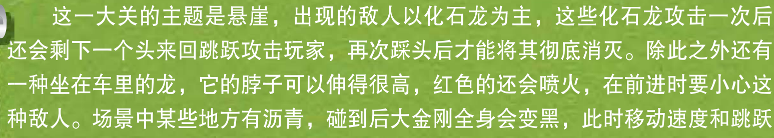
5-B MANGORUBY RUN

这一关的BOSS一开始是全身带电状态，此时无法对其进行攻击，需要将所有转轮上的“V”字符号拍打之后才能对其造成伤害。BOSS基本是全程追着玩家跑的，“V”字符号拍打得越多则BOSS的移动速度越慢，因此前2～3个符号要尽快将其拍打进转轮里，这样才有足够的速度与BOSS周旋。所有转轮上都有绿色草坪供玩家攀爬，攻击BOSS三次后就能将其解决掉。





6-1 STICKY SITUATION



镜子模式

本关的不安定要素是各种化石龙。恐龙头骨的行动轨迹与小毛球类似，在其落地后跳跃踩踏会比较安全；脖子会伸长的龙必须靠近引诱其伸脖子，待其脖子缩短后再攻击，强行突破很容易被它的脖子挡住去路，有木桶的话可以将其快速解决掉。

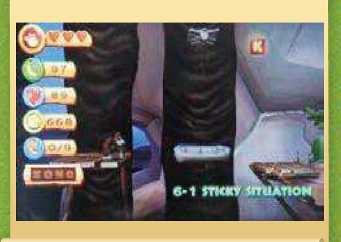
这一大关的主题是悬崖，出现的敌人以化石龙为主，这些化石龙攻击一次后还会剩下一个头来回跳跃攻击玩家，再次踩头后才能将其彻底消灭。除此之外还有一种坐在车里的龙，它的脖子可以伸得很高，红色的还会喷火，在前进时要小心这种敌人。场景中某些地方有沥青，碰到后大金刚全身会变黑，此时移动速度和跳跃高度会降低，在沥青路段需要不断跳跃保证不沉下去才行，在正常地面捶地三次就会恢复正常。



◀跳到右上方斑马所在位置进入迷你游戏。

字母收集

字母K 被沥青冲下的阶梯平台右上。



字母O 桥的下方，要从下面的沥青路走过去。



拼图碎片收集

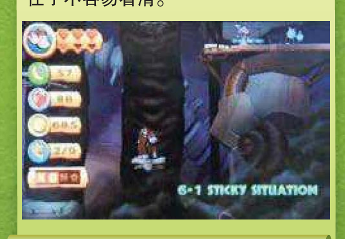
碎片1 利用草坪攀爬到高处的隐藏区域。



碎片2 拍打地面震碎石块。



碎片3 该场景的右下方，被黑雾挡住了不容易看清。



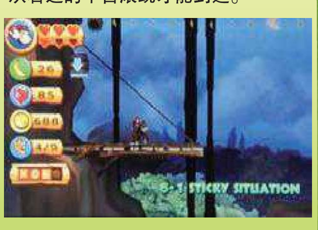
字母N 行进途中可见。



碎片4 吹第一个保存点右边的蒲公英。



碎片5 字母N正上方的平台，需要从右边的平台滚跳才能到达。



碎片6 完成迷你游戏。



字母G 行进途中被沥青冲下的阶梯上，沉到沥青里了只要等一段时间就会再次从上方被沥青冲下来。



碎片7 字母G往后不远处被沥青冲下的阶梯上。



碎片8 破坏碎片7往后不远处被沥青冲下的阶梯上的植物。



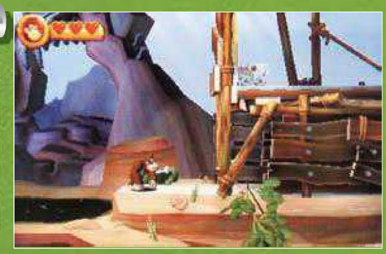
碎片9 终点处左上平台，碎片的位置刚好被大金刚的血条给挡住了。



6-2 PREHISTORIC PATH

镜子模式

没什么好说的矿车关，能过正常流程就能过镜子模式。



这关是矿车关卡，乘坐的是大矿车，具体操作之前已经提到过，这里就不再赘述了，需要注意的是本关部分平台踏上后是会不断下沉的，只要跃起，平台就会逐渐回复高度。

◀开场往右走不进木桶，从沥青路右边可进入迷你游戏。

字母收集

字母K 矿车路段前期可见。



拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 字母O后一个路段有刺的木箱上方的隐藏区域。



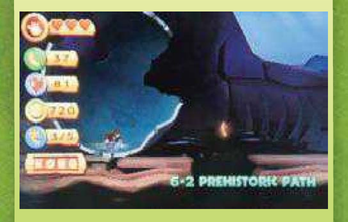
碎片3 字母N之后的路段走上方的铁轨就能看到。



字母O 字母K之后的会下沉的路段，看到上层路段后先不跳跃，在下层路段的尽头处跳跃即可收集。



碎片4 蛋壳路段顺路收集。



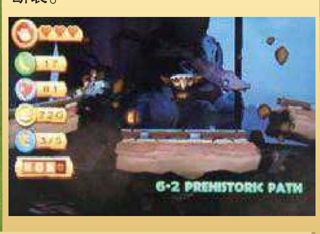
碎片5 破坏终点处右边的植物。



字母N 保存点后的路段，需要踩怪跳到上方收集。



字母G 行进途中可见，注意平台会断裂。

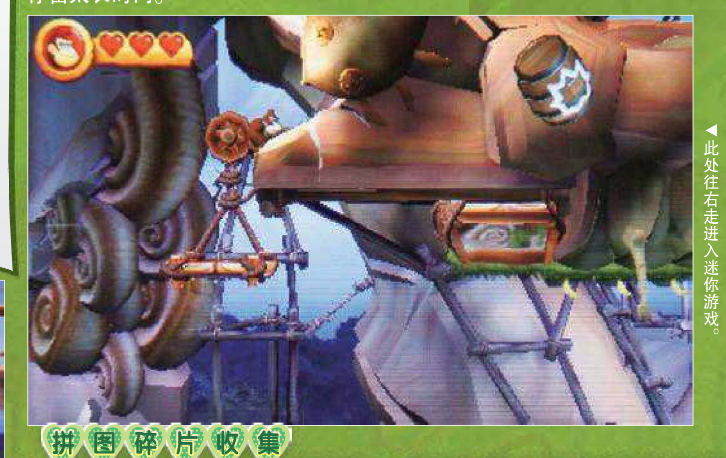


6-3 WEIGHTY WAY

镜子模式

打起来很累的一关，由于没有漂浮功能外加血少，因此在每个升降平台上都要逗留较长时间来消灭敌人，这就直接导致了每次都要重新跳到平台一侧来抬高另一侧平台的高度后才能继续前进，费时费力不说一个不小心还会掉落悬崖，因此在攻略本关时要有足够的耐心。

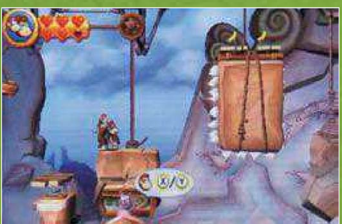
本关的机关是跷跷板与升降机的结合，由于不少地方要等跷跷板的某一端达到一定高度后才能跳到下一个平台，因此整个流程中会走走停停，显得不是那么顺畅。第一个保存点后用于落脚的平台会坍塌，不要在上面停留太长时间。



◀此处往右走进入迷你游戏。



■破坏植物会出现通往远处场景的木桶。



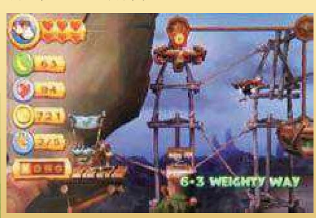
▲第三个保存点右边的升降机要先拍碎右侧的石头后才能使用。

字母收集

字母K 行进途中可见，攀爬草坪获得。



字母O 第一个保存点右侧，利用蹦床高跳即可获得。

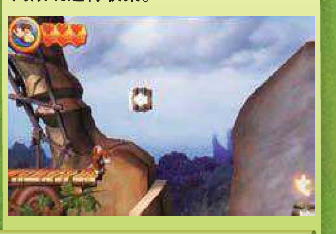


拼图碎片收集

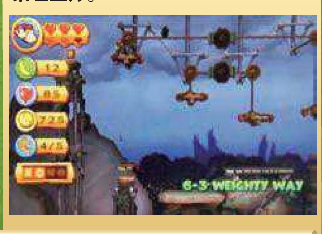
碎片1 破坏开始处左侧的植物。



碎片2 碎片在最右侧，在平台处使用滚跳进行收集。



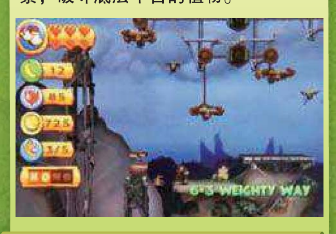
字母N 第二个保存点下方的远处场景左上方。



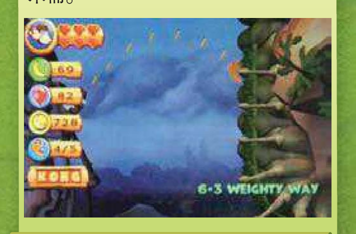
碎片3 完成迷你游戏。



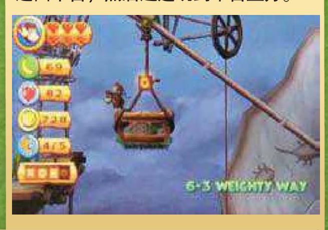
碎片4 第二个保存点下方的远处场景，破坏底层平台的植物。



碎片5 在平台利用滚跳进入右边的木桶。



字母G 将滑动平台拉下去一段距离后返回平台，然后迅速跳到平台上方。

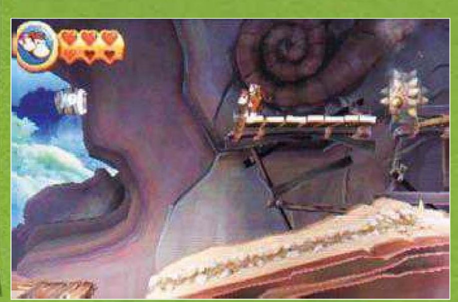


6-4 BOULDER ROLLER

镜子模式

难度非常高的一关，不但要注意石球的出现，途中的长脖子龙也是巨大的威胁，后半段还要在极短的时间内进入坑道躲避石球以及在几乎只能容纳大金刚一个半身位的石球缝隙中移动，对操作精度要求极高。

本关一开始需要吹风车让左侧平台下降，然后跳到中央拉藤蔓，最后锤击下方带“DK”字样的机关后才能正式开启。之后的路段会不断出现带刺的球阻碍玩家前进，无论是空中还是悬崖处，刺球出现前都会冒出灰尘作为提示，在前进时一定要注意躲避，不要冲得太快。



▲字母K的平台往左滚跳到木桶里进入迷你游戏。



▲拍这里的地板来到下层才能继续前进。



▲这里每5个球之间会有一个稍微宽一点的空隙，我们则需要利用这个空隙前进。

字母收集

字母K 行进途中可见，高处平台需要用踩怪高跳才能到达。

字母O 第一个保存点后的高平台，需要等会伸长脖子的石化龙将脖子伸长后踩怪高跳才能到达平台处。



字母N 行进途中可见。



字母G 第一个需要在坑里躲避巨石路段后方，需踩怪高跳。



拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 字母K往后不远处，破坏会伸长脖子的石化龙所在位置的植物。



碎片3 第一个保存点之前的下坡处吹这里的花。

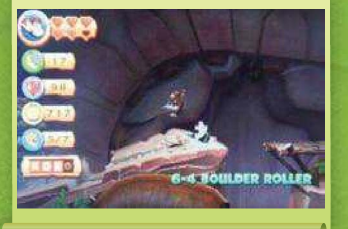
碎片4 后方会滚出巨石的通道上吹这里的花。



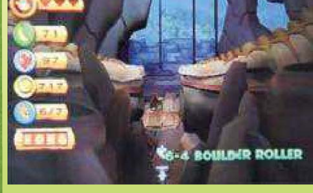
碎片5 来到下层后第一个滚出巨石的通道左上方。



碎片6 第一个需要在坑里躲避巨石的路段，破坏尽头处的植物。



碎片7 砸碎这里的两块石头。

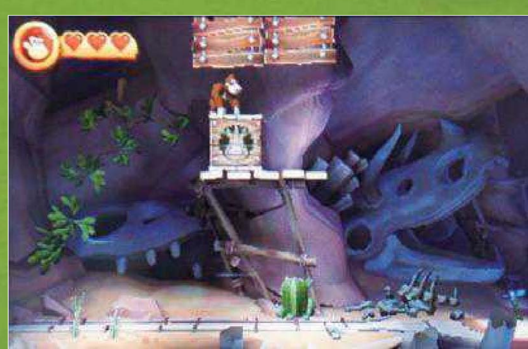
6-5 PRECARIOUS PLATEAU（需解锁）

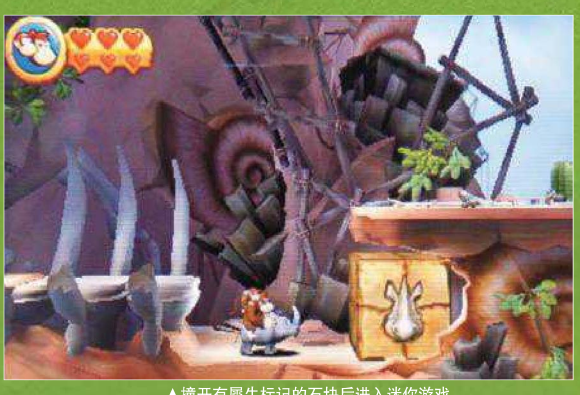
镜子模式

比较简单的犀牛关，后半路段的平台踩上去后会坍塌，前进时要注意把握节奏。

这算是个比较简单的关卡，一开始可以在左上隐藏的平台找到犀牛，之后一路基本可以横冲直撞，只要不让犀牛碰到带火的敌人或机关就行了。途中部分平台踩上后很快会坍塌需要注意，最后一段路需要收集完所有旋转的香蕉后才会出现拼图碎片，这里建议离开犀牛（按L/R键即可主动离开犀牛），让动作较灵活的大金刚来进行收集。

▼犀牛在此。





▲撞开有犀牛标记的石块后进入迷你游戏。

字母收集

字母K 行进途中可见。



拼图碎片收集

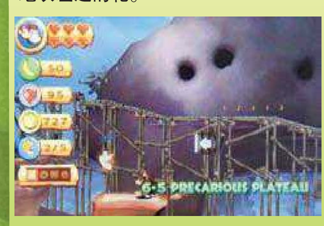
碎片1 吹初始处右边平台的花。



碎片2 完成迷你游戏。



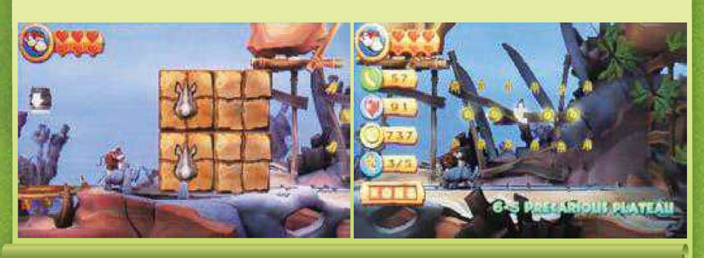
碎片3 发射到远处平台的木桶所在地吹左边的花。



字母O 远处场景行进途中顺便收集。



碎片4 撞碎有犀牛标记的石块。



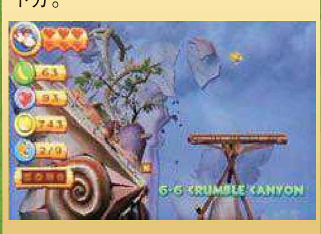
碎片5 最后一段路收集完所有旋转的香蕉后出现。



字母N 场景拉近后不远处，需要注意的是平台会坍塌，收集字母后往左跳，然后再用滚跳到达下个平台继续前进。



字母G 第二个保存点后面一段路上，平台依旧会坍塌。



6-6 CRUMBLE CANYON

镜子模式

这一关大部分平台都会坍塌，前进时一定不要做过多停留。跷跷板平台是不会坍塌的，在这里可稍作调整后再做打算。

这是打起来非常刺激、爽快的一关，前半段路大部分平台都会坍塌或倒下搭路，基本是没有多少休息的余地；后半段路更是有巨石在身后赶着玩家跑，大段的下坡路跑起来也很有速度感，特别是有同伴的情况下，连滚时就像在玩《索尼克》一样。关卡难度总体来说不高，但由于是半强制性卷轴关卡，要素的收集就要仔细了。



◀从斜坡处跳到木桶进入迷你游戏。

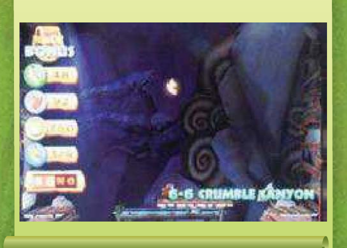
拼图碎片收集

碎片1 吹初始位置左侧的花。



字母收集

字母K 倒下的平台形成的斜坡最下方。



碎片2 使用木桶切换场景后破坏左侧的植物。



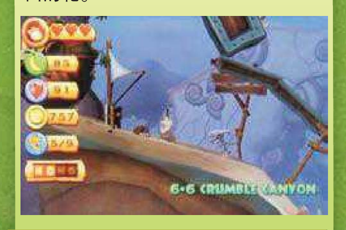
碎片3 字母O往后会坍塌的平台路段途中，所在位置被木板挡住了不少视线，要仔细观察。



碎片4 完成迷你游戏。



字母O 保存点前方的矮平台处。



碎片5 巨石追击的第一段长下坡路段，隐藏在恐龙头骨里。



碎片6 碎片5往后不远处，吹隔板后面的花。



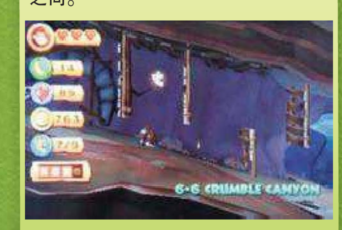
字母N 巨石追击的第一段长下坡路段结束处的右上方，需要用滚跳才能达到这个高度。

字母G 巨石追击路段结束处。

碎片7 巨石追击的第一段长下坡路段隔板上木板挡住的隐藏区域。



碎片8 碎片7往后不远处，两个隔板之间。



碎片9 终点处下方的沥青地里。



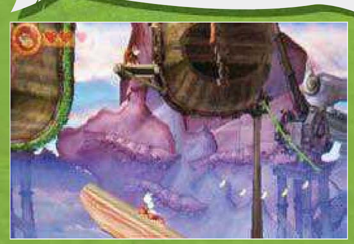


6-7 TIPPY SHIPPY

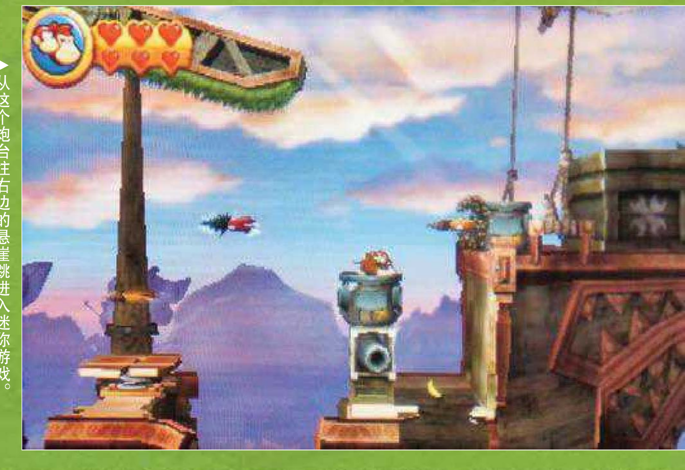
这一关可看作是悬崖和沙滩的结合，沙滩场景里的机关和敌人都会在这一关里出现，要小心红色螃蟹和带电的乌贼。第二个保存点后的路段里远处的船会发射炮弹破坏场景，前进时不要冲得太快以免被炮弹打中。

镜子模式

本关的敌人全是沙滩场景中出现过的，比较难的地方是远处旧船上的乌贼炮，炮弹数量多且杂，其中还夹带有带电乌贼，等待一段时间摸清规律后再前进。



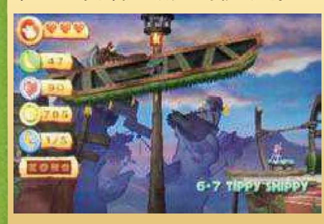
▲从此处跳到右边的船舱里进入迷你游戏。



▶从这个炮台往右边的悬崖跳进入迷你游戏。

字母收集

字母K 第一个保存点左上方，需要在左边的平台利用滚跳才能到达。



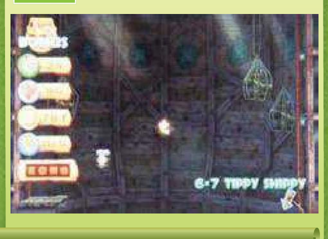
字母O 第一段远处场景后半段顺路可收集。



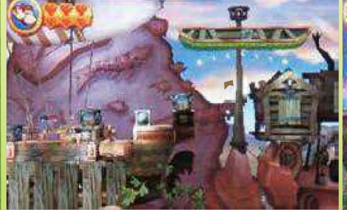


拼图碎片收集

碎片1 完成第一个迷你游戏。



碎片2 第一段远处场景的废船下方隐藏区域里，在图1位置捶地破坏木板后才能进入。





字母N 第二个保存点之后的路段，在高处平台利用滚跳获得。



碎片3 乌贼炮上方的跷跷板平台，需要通过踩乌贼到达高处攀爬草坪将右侧跷跷板拉下来，然后迅速从右边的平台滚跳到跷跷板平台获得。



碎片4 完成第二个迷你游戏。



碎片5 拿到字母G后立即往左走，碎片在尽头处。

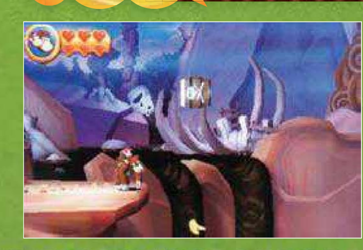


字母G 第二段远处场景完成后进入木桶返回近处时自动获得。



6-8 CLIFFTOP CLIMB

本关需要借助平台和蹦床不断向上攀登，不过大多数落脚点都会坍塌，落脚点或平台为石块的话可以承受大金刚踩踏三次，其余的则一触即塌。由于给玩家的反应时间较短，因此同伴的漂浮功能一定要好好利用起来。第二个保存点后追加向上发射的木桶，这些木桶发射一次后就会损坏，一定不能失误。



◀沿着有香蕉的地方往下跳可通过木桶进入迷你游戏。

字母收集

字母K 蹦床路段途中可见。



▲在带刺的石块上滚跳进入最左侧的迷你游戏。

镜子模式

难度较高的关卡，大部分平台会坍塌，其中还有不少蹦床机关，一旦起跳失误就有掉落悬崖的危险，在没有漂浮功能的情况下要求几乎不能失误，在熟悉关卡的前提下对操作的要求也很高。

拼图碎片收集

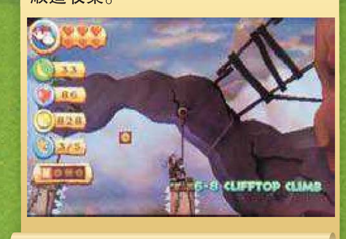
碎片1 敲初始位置有“DK”字样的铜锣可以敲出三副恐龙头骨，在最高处的头骨里有碎片。



碎片2 完成第一个迷你游戏。



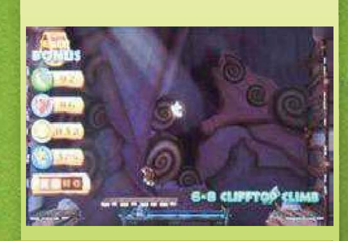
字母O 第一个保存点后的路段中可顺道收集。



碎片3 蹦床路段顶层的左侧破坏平台上的植物。



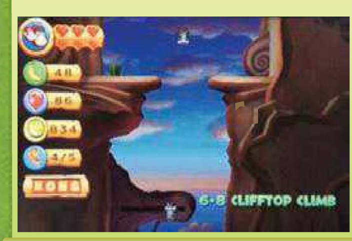
碎片4 完成第二个迷你游戏。



字母N 巨大带刺石块的下方，要用小跳来收集。



碎片5 在这个木桶移动到偏左位置发射，破坏左侧平台的植物后出现碎片。





字母G 第二个保存点后的路段可见，木桶发射后就会破损，机会只有一次。



6-K PERILOUS PASSAGE

镜子模式

对操作精度要求极高的关卡，难点在于后半段躲避带电蜜蜂，要合理利用沿途出现的平台。

这是一个向上的强制卷轴关卡，下方的岩浆会不断向上升起，玩家则需要利用不断落下的石柱当做平台往上走。前半段路的敌人只有沿着平台移动的火球，躲起来难度不大；后半段路追加了一种带电的蜜蜂，这种敌人移动速度不算快，但会不断朝着玩家所在的方向飞来，躲避起来难度较大。另外，本关不少碎片都在隐藏区域里，不太容易找到。

拼图碎片收集

碎片1 行进初期可见，在右侧的石柱平台上。

碎片2 此处左上的隐藏区域。





碎片3 中央的隐藏区域。



碎片4 蹦床路段左侧的隐藏区域。



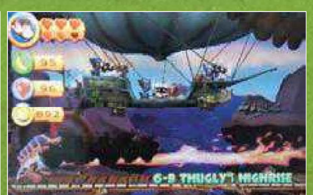


碎片5 蹦床路段右侧的隐藏区域。



6-B THUGLY' S HIGHRISE





这个BOSS是第一大关那个家伙的强化版，依旧需要对其造成9次伤害才能将其打倒。这家伙一开始就会第一大关BOSS的几乎所有招式，冲撞后背部的铠甲会掀起一段时间，可在跳跃后利用同伴的漂浮功能滞空后踩下对其造成伤害，如果觉得不保险可以等其撞墙后仰面朝上时再对其踩踏（撞墙后上方会掉落两块石头，要注意躲避）。第一次发怒后追加火焰喷射，这招只要趴着就能躲过；第二次发怒后追加火球攻击，它会朝着玩家所在位置上方喷射火球，火球下落时还会分裂，躲避起来比较困难。

7-1 FOGGY FUMES

镜子模式

本关中，带电的打桩机是个难点，这种敌人会使用高跳和矮跳，需要在其高跳的时候翻滚通过。另外，本关有烟雾干扰视线，不少地方明明有路，但被烟雾挡住会形成没有路的错觉，对关卡熟悉的话可以降低不少难度。

这一关又是以剪影的方式来表现，不过关卡中到处都是浓烟，遮挡视线的情况非常严重，在行进时要注意观察周围的环境。



◀这里要转动风扇让右侧挡路的钢管升起来。

▼锤下巨大的红色按钮后过关。



拼图碎片收集

碎片1 初始地不远处的风扇，通过踩平台让风扇转动并收集完冒出来的全部香蕉后碎片才会出现。





字母收集

字母K 碎片1后不远处吊钩的上方，需要从右边风扇上的平台往左跳。

字母O 第一个远处场景下方平台，有浓烟遮挡视线。



碎片2 带电敌人的上方。



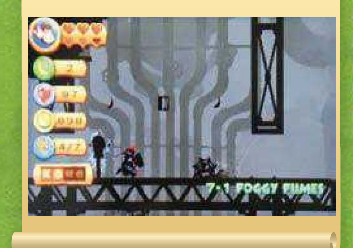
碎片3 保存点处往左走，第三个喷黑烟的烟囱上。



碎片4 第二个远处场景木桶处平台往左吹起后出现。



字母N 行进途中可见。



碎片5 字母G左上的隐藏区域。



碎片6 字母G往右，路段尽头对着喇叭吹气后出现。



碎片7 坏掉的风扇的平台上。



字母G 第二个保存点后地上有齿轮的路段途中。



7-2 SLAMMIN' STEEL

镜子模式

传送带路段是本关的难点，需要在控制自身走位的同时消灭敌人以及躲避电球，难度较高，建议多练习在空中调整位置的技巧。

这一关的场景是工厂内部，又出现了不少新机关和新敌人。机器鸡随便一次攻击就能干掉，电球无法进行攻击，只能躲开，另外场景中的煤气罐可以用拍地的方式砸开，里面有不少好东西。巨大的汽锤和传送带都是比较明显的机关，



▲砸这里的木板可进入迷你游戏。



◀这里要等两个电球放电的空隙用小跳跃过。

字母收集

字母K 两个汽锤之间的位置。



字母O 有电球的传送带上，要利用踩怪高跳获得。



拼图碎片收集

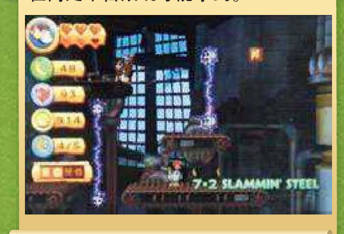
碎片1 往上砸的汽锤上方的平台。



碎片3 保存点之后站在往上砸的汽锤上，汽锤启动后进入上方的隐藏区域。



字母N 位于两个大型汽锤之间，要在高处平台滚跳才能拿到。



碎片2 字母O右边的平台上吹扇叶。



碎片4 完成迷你游戏。

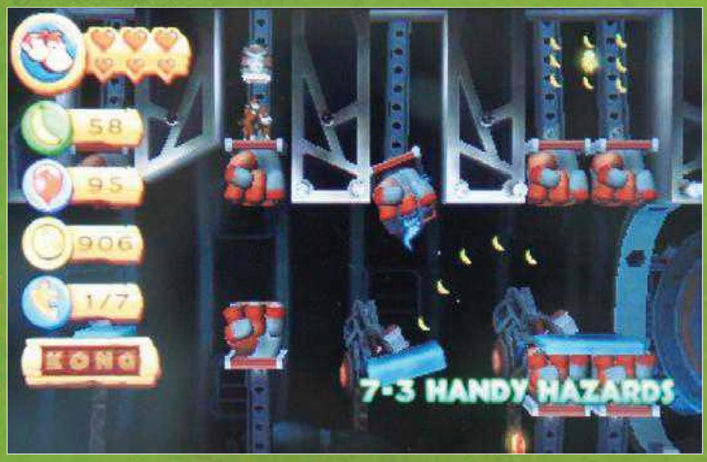
碎片5 长条型汽锤路段最左侧。



字母G 长条型汽锤路段途中可见。

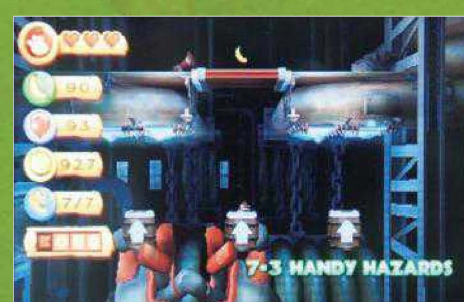


7-3 HANDY HAZARDS（需解锁）



▲拿到第一个碎片后稍作停留，等右侧的两个拳头都打下来的时候趁机跳到第二个拳头上就能进入木桶玩迷你游戏了。

这一关中，玩家要在由各种类型的机械手组成的道路上前进，机关的种类不算多，复杂程度也不高，多观察一段时间就能找到机械手的行动规律了。本关中出现的红色机械鸡在踩过之后不久会爆炸，爆炸前可以按L/R键抓起来扔出去。



▲最后这里机械手换木桶的速度较快，可以等大金刚将头伸出木桶后再看准时机发射。

镜子模式

玩起来比看起来简单的关卡，只要熟悉各种机械手的运动方式就没啥难度了。

拼图碎片收集

碎片1 初始位置头顶的平台，需要从如图所示最右侧的倾斜平台往左走才能拿到。



碎片2 完成迷你游戏。

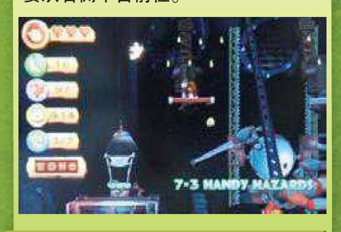


碎片3 初始地不远处的风扇，通过踩平台让风扇转动并收集完冒出来的全部香蕉后碎片才会出现。





碎片4 第一个保存点上方位置，需要从右侧平台前往。



字母收集

字母K 拳头阵下方，等拳头被砸下去之后跳下去收集后迅速离开。



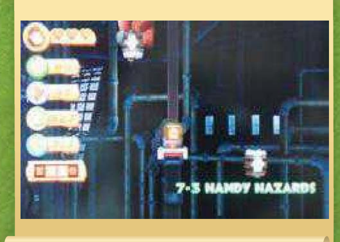
字母O 在斜坡上方用滚跳获得。



字母N 两个拳头的中间。



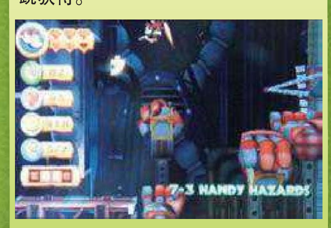
字母G 最后一段木桶路程途中可见。



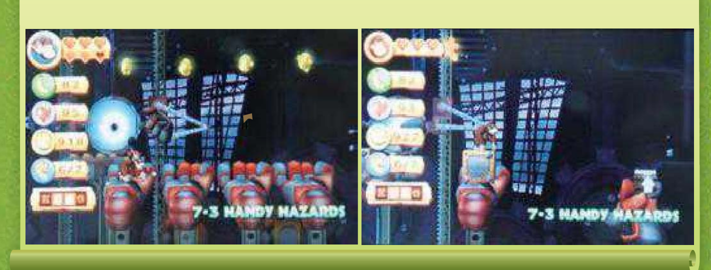
碎片5 字母N右上位置。



碎片6 要从右边的机械手上往左滚跳获得。



碎片7 4个接箱子的机械手处收集完上方的所有金币后出现。



7-4 GEAR GETAWAY

镜子模式

火箭筒关，没啥好说的，必须有过硬的技术才能过关。

又是一个乘坐火箭桶的关卡，飞行过程中要面对巨大齿轮、不断张开闭合等机械的阻碍。由于已经是比较后期的关卡了，因此对飞行的要求比较高，不但留出可供飞行的空隙较少外，部分地方还需要进行细微地调整飞行方位，如果再加上收集要素的话，难度就达到了一个非常高的水准了。由于飞行的木桶一触即亡（新模式里可购买道具来为木桶抵消伤害），因此也没什么可讨巧的地方，苦练飞行技术吧。

◀进入迷你游戏的木桶在如图大金刚面对的悬崖下。

字母收集

字母K 第一个保存点上方。



拼图碎片收集

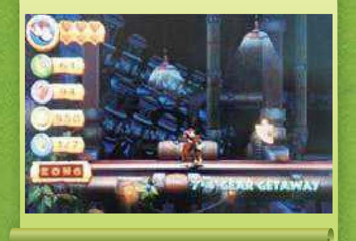
碎片1 用木桶砸碎开场左上的墙进入取得。



字母O 这个地方需要从下方急速上升才能拿到，且不能撞到上方的障碍物，对操作要求较高。



碎片2 触碰开场处比较高的吊灯。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 乘坐火箭桶后收集完第一串香蕉和金币后出现。



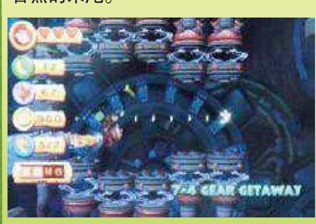
字母N 第二个保存点后两个齿轮之间。



碎片5 第一个保存点后不远处齿轮的闭合处。



碎片6 长串闭合机关处，在一长串香蕉的末尾。



碎片7 第二个保存点后收集完上下起伏的长串香蕉后出现。



字母G 最后的大型齿轮途中。



7-5 COG JOG

本关以及接下来的两关里，玩家需要在关卡里找到巨大的按钮将其锤下去连接电源。这一关出现的喷火机器人需要踩三次才能将其干掉，途中有许多断裂的钢筋，在木桶里要计算好发射的提前量。空中悬浮的钢筋平台会不断变化角度，后期的这种钢筋平台甚至会变化为垂直状态，一定要在无法落脚之前及时起跳。



▶跳到最左边的管道可进入迷你游戏。



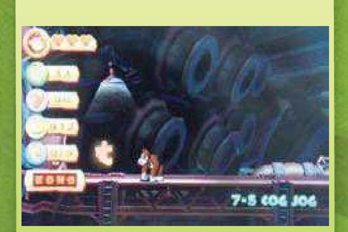
▲在香蕉组成的箭头下方拍地后轴承会开始旋转，在这里面可以找到按钮，如果不锤下这个按钮，即便过关了也无法连通大地图中央的火箭，导致最后无法进入7-R关。

镜子模式

不断变换角度的钢筋平台是本关最大的难点，倾斜度过高时大金刚会从钢筋上滑落，建议全程保持跳跃状态来调整自身的站位。

拼图碎片收集

碎片1 触碰开场左侧的吊灯。



碎片2 从此处往下跳进入木桶，自动发射后获得。





碎片3 会倾斜的钢筋平台上吹扇叶。

碎片4 第一个保存点后做圆周运动的平台上方触碰吊灯，这里在触碰吊灯后碎片会掉落，很有可能不会掉落在平台上，因此要在其掉落途中将其回收。

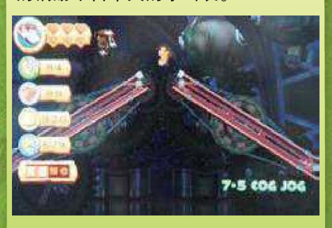


碎片5 完成迷你游戏。

碎片6 “王”字型平台顶端。



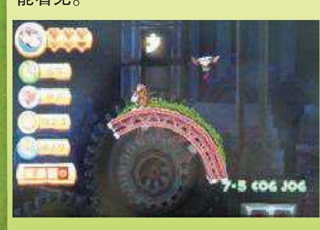
碎片7 用木桶砸碎两个几乎会垂直的钢筋平台中央的拳击袋。



碎片8 这个碎片需要从右边做圆周运动的平台上向左滚跳到达钢筋的上方才能拿到。



碎片9 等长草坪的钢筋转到高处就能看见。



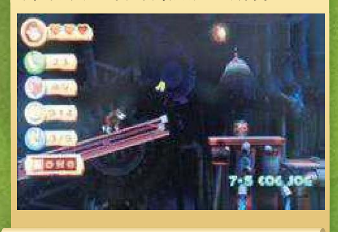


字母收集

字母K 进入下方的木桶，等字母旋转到木桶的正面时发射。



字母O 保存点左上位置，需要在倾斜的钢筋平台的高点滚跳获得。



字母N 当平台移动到高处时跳跃获得。



字母G 长草的钢筋内部，收集后要立刻跳出来，否则很容易掉下悬崖。

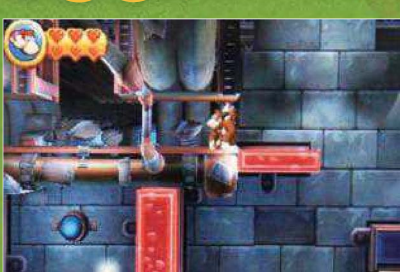


7-6 SWITCHEROO

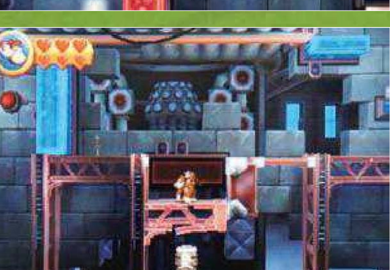
比较有意思的一个关卡，途中会有红色和蓝色两种墙以及开关，碰到什么颜色的开关，对应颜色的墙就会突出，而非对应的墙则会凹陷，流程中需要不断切换红蓝两种墙壁来搭路前进。关卡中的红色机器人是无法通过正常手段消灭的，不过可以通过墙壁凸出时的攻击以及红色机器鸡的爆炸来解决。

镜子模式

难度不算高的一关，不过在没有漂浮功能的情况下，触碰开关后的准确站位就变得尤为重要，否则很容易跌落悬崖。



◀该平台处往左一直走到底可以看见进入迷你游戏的木桶。



◀▲砸碎此处平台进入木桶来到按钮处。



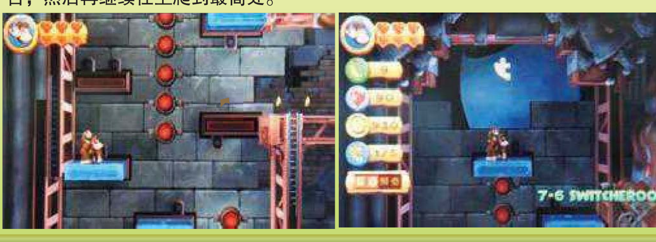
▶从这里滚跳到右边的平台进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 完成第一个迷你游戏。



碎片2 这里要先在上图位置利用滚跳，在不触碰到按钮的情况下来到右边的平台，然后再继续往上爬到最高处。



字母收集

字母K 在如图位置起跳碰到按钮，然后抓住藤蔓荡过去的时候再次碰到按钮就能让下方的蓝色平台再次出现收集字母。





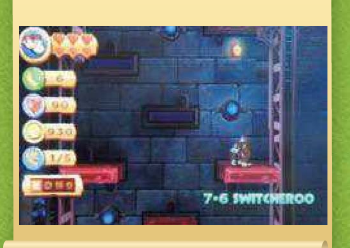
碎片3 完成第二个迷你游戏。



碎片4 第二个保存点上方，需要从右边的平台往回走。



字母O 行进途中可见。



碎片5 从该平台处往左跳。





字母N 注意在收集字母时不要碰到按钮了。



字母G 第二个保存点后不远处，这里只需要趴下躲过电球即可。



7-7 MUSIC MADNESS

这关的背景音乐有非常明显的节奏，而关卡里的那些机关都是根据这个节奏在行动，在明白这点之后躲避机关就不再是什么难事了。后期路段上会出现喷水和喷火的罐子，喷水的罐子是不具备杀伤力的。

镜子模式

跟着节奏走即可，最后强力弹跳的鼓面处对空中移动的控制要求较高，稍不注意会掉到鼓面中央被锤子砸死。



▲从保存点处踏上机械铍的上方后继续往左走就能看到进入迷你游戏的木桶。



■拍打此处进入木桶到达按钮处。

字母收集

字母K 悬崖下有木桶，在右边的钹砸下来的时候发射木桶就能来到上方的平台拿到字母了。

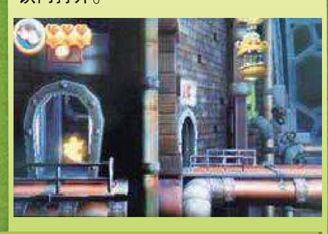


字母O 有大量移动平台的右侧。



拼图碎片收集

碎片1 开场拉下左边的藤蔓机关后铁门打开。



碎片2 完成迷你游戏。



字母N 等平台升到高处时跳跃。



字母G 喷水和喷火罐子的中央位置，等喷火完毕后利用滚跳收集。



碎片3 有大量移动平台的下方。



碎片4 破坏一大串槌子中央平台上的煤气罐。



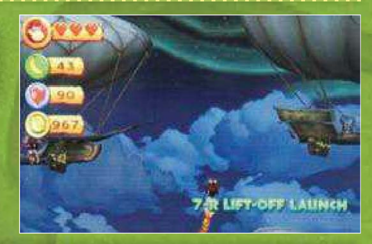
碎片5 拍打如图位置进入下方隐藏区域。





7-R LIFT-OFF LAUNCH

这是比较特别的一个火箭桶关卡，整个游戏中只有本关和8-B可以玩到。虽说还是乘坐火箭桶，但变成了纵向飞行，可以左右控制方向，长按A/B可以让火箭桶升高，松开按键则会慢慢降低高度。几乎没有难度的一关，并且这一关没有收集要素。



7-K TREACHEROUS TRACK

镜子模式

在不用收集拼图的情况下，本关的难度大大降低，主要还是考验玩家对关卡的熟悉程度，必须记住每个机关的位置以及触碰的时机。

这也是一个强制卷轴式的神庙关，齿轮型的落脚点会不断前进，途中一些地方齿轮轨道还出现了断层，需要触碰机关搭路后才能让齿轮不断前进。途中落脚的平台都不能长时间站立，要算好落脚的时间以及触碰机关的时机。关卡初始处会提供DK木桶，利用同伴的漂浮功能会让行进过程轻松不少。

拼图碎片收集

碎片1 搭路后及时踏上齿轮平台就能拿到。



碎片2 这里跳到左下收集了碎片后要以较快的速度往右走才能赶上齿轮平台。



碎片3 这个碎片需要踩怪高跳获得，拿到后还要立即下落触碰机关搭路，难度很高，实在不行就损失一条命来收集吧。



碎片4 建议将上面的两只小怪干掉后再收集下方的碎片，否则在通过轮胎高跳追齿轮时很可能会碰到小怪伤血。



碎片5 掌握好时间点落在会坍塌的平台上，正好可以在收集到碎片后掉落在齿轮平台。



7-B FEATHER FIEND

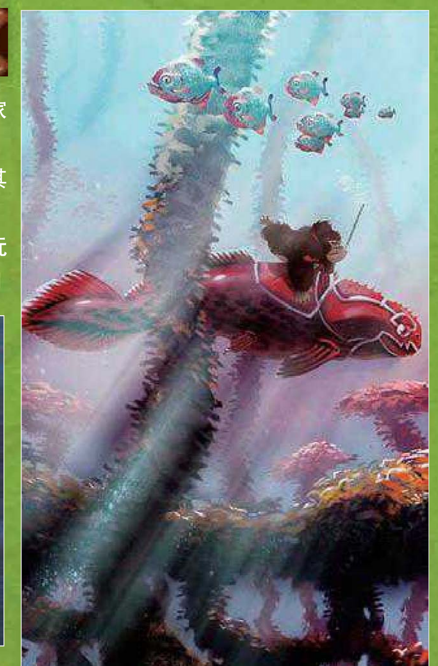
这场战斗分为两个阶段，每个阶段需要攻击BOSS三次。第一个阶段时机器人会抬脚朝玩家的方向走，玩家则需要在其抬脚时躲到其胯下的空挡才能避免伤害。不过这个家伙有时候会在普通抬脚后以很快的速度冲过来，让人防不胜防，建议等其走几步之后发现没有危险后再进行躲避工作。BOSS跳起来后不旋转身体时就尽量远离其落点，旋转身体后可以到其正下方趴下，等其落地后胯下会出现草坪，攀爬上去后一顿猛锤就能对其造成伤害。第二阶段BOSS会在空中随机位置扔下6枚鸡蛋，落地后变成机器鸡朝玩家方向走来，之后BOSS会砸地攻击玩家，玩家要抓住砸地时的硬直对其进行踩踏攻击。



▲抓住其胯下的草坪使劲拍打。



▲在有同伴的情况下，使用连滚可以轻松干掉所有的机械鸡。





8-1 FURIOUS FIRE



镜子模式

考验玩家背关能力的关卡，必须记住大火球的行动轨迹才能保证不受伤，不少大火球是可以趴着躲避的，一点要细心观察。需要注意的一点是大火球的尾巴是带攻击判定的，前进时不要操之过急。

这是Wii版的最后一个大关，场景为火山。在本关里，玩家在前进的路上要不断躲避大火球，大火球都会以一定的轨迹循环运动，熟悉之后基本可以保持无伤过关。沿途的小怪大多带火，要用吹气的方法将其身上的火焰吹掉后才能攻击，小火球模样的新敌人直接用吹气就能消灭掉。



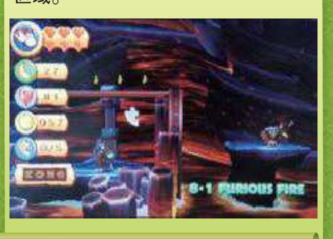
◀在如图位置砸碎石块后才能继续前进。

▲左图砸碎石块处的下方往左走，隐藏区域里有能进入迷你游戏的木桶。



拼图碎片收集

碎片1 初始地不远处晶矿后的隐藏区域。



碎片2 行进途中可见，要从右侧的平台慢慢跳过来，途中大火球经过的频率较高。



碎片3 完成迷你游戏。



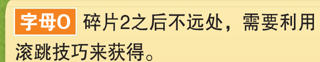
碎片4 拉下藤蔓机关后利用搭路的平台来到左上。



碎片5 从下方的狭窄通道来到最左边的隐藏区域，途中注意躲避圆周运动的大火球。

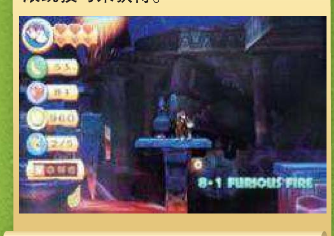






字母收集

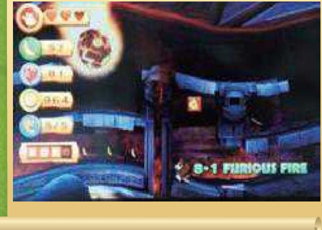
字母K 行进途中可见。



字母O 碎片2之后不远处，需要利用滚跳技巧来获得。



字母N 保存点后不远处。



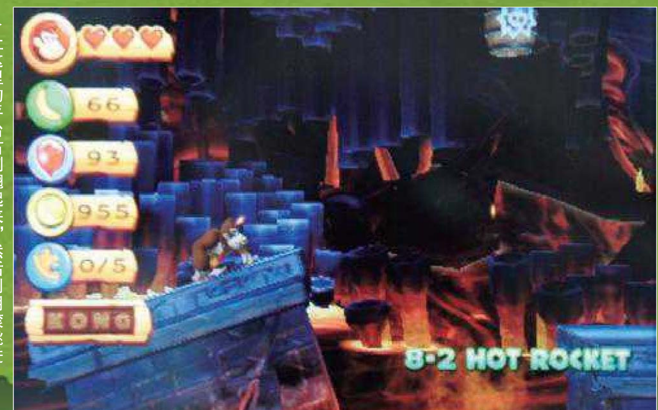
字母G 碎片5后不远处，拿法跟碎片5类似。

8-2 HOT ROCKET

镜子模式

火箭桶关，没特别注意点。

难度很高的一个火箭桶关卡，前半段路要躲避突然从上方或下方凸出的岩石以及在快接近时才会沉入岩浆里的岩石，对瞬间反应力有着很高的要求；后半段路要面对呈圆周运动的火龙。由于火箭桶是无法控制前进和后退的，因此躲避起来难度很高，再加上火箭桶的上升和下降控制起来也不那么顺畅，如果还要在途中收集字母和拼图碎片的话，更是要利用到急升、急降等操作，实在觉得棘手的话，碎片的收集就用命来换吧。



▶让这里的平台右侧翘起来，然后利用滚跳进入木桶玩迷你游戏。

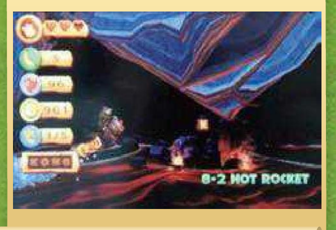
拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。

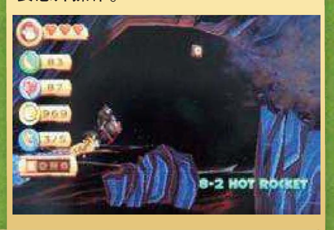


字母收集

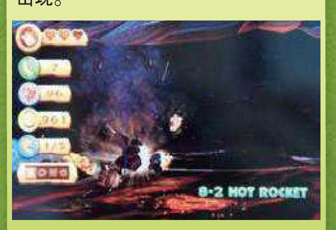
字母K 最开始上下凸出的岩石路段末尾处。



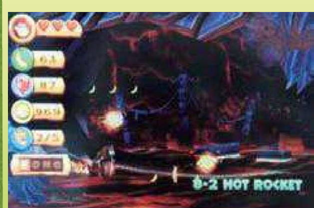
字母O 岩石沉入岩浆路段途中，需要急升操作。



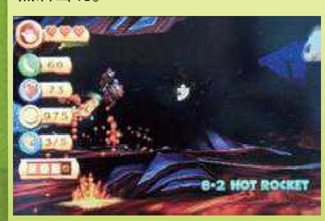
碎片2 落下来的岩石被火球砸中后出现。



碎片3 碎片2之后不远处，在靠近岩浆的地方。



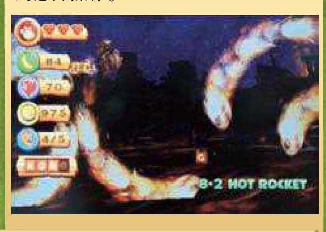
碎片4 收集完字母N之后的一串香蕉后出现。



字母N 保存点后不远处，字母的位置比较靠近下方的岩石，收集后要立刻提升火箭桶的高度。



字母G 有很多火龙的下方，需要用到急降操作。



碎片5 后方有岩浆追赶的路段，收集完下方几乎贴着岩浆的一串香蕉后出现。



8-3 ROASTING RAILS

镜子模式

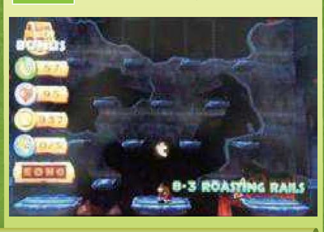
虽然是矿车关，但有不少非矿车路段，在这些路段前进时要注意岩浆里跳出的火球，其他部分与正常流程无异。

比较难但非常刺激的矿车关，几乎全程的路段都在不断塌陷，加上沿途需要跳跃、趴下以及攀爬的地方比较频繁，在几乎没有停留的路上要有较快的反应才能应付自如。途中有岩浆的地方需要跳跃来躲避。

■从这里进入下方的木桶可以玩迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 断裂轨道下方的平台，这里起跳后要控制方向才能让大金刚不随着惯性冲进前方的木桶里。

碎片3 碎片2之后不远处的轨道走上层，从木桶发射后要第一时间起跳才能到达上层。



碎片4 保存点后断轨的平台上锤击这里的壶。

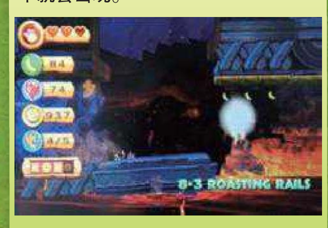


字母收集

字母K 第一个矿车路段途中，这里的路段断裂的速度较快，要看准时机起跳。



碎片5 最后的攀爬路段落地后等一下就会出现。



字母O 途中可见，在矿车下落并拿到字母后立即起跳到后面的矿车上。



字母N 途中可见，直接起跳即可。



字母G 最后的下落路段途中。



8-4 SMOKEY PEAK（需解锁）

烟雾弥漫的一关，因此又是以剪影的方式来呈现。虽然这是比较后期的关卡，不过由于这一关能骑乘犀牛，因此难度赫然低了不少，只要注意一些收集要素的拿法是不让犀牛撞碎作为搭脚用的平台就行了。

▶上方滴落的岩浆碰到后可是会直接死掉的。

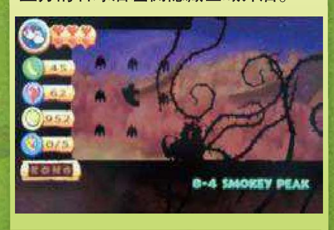


镜子模式

比较简单的犀牛关，骑乘犀牛后横冲直撞就是了，只需要注意头顶滴落的岩浆。

拼图碎片收集

碎片1 乘坐犀牛后返回初始处撞碎上方的石球后左侧隐藏区域开启。



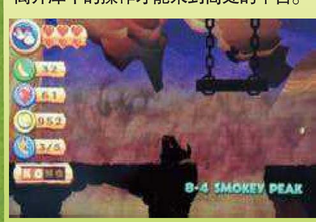
碎片3 第一个保存点后的路段，收集完此处所有旋转的香蕉后出现。



碎片2 获得字母K后跳下犀牛，使用大金刚利用较矮的平台向右滚跳踩怪高跳到高平台。



碎片4 这个拼图要使用犀牛起跳后再离开犀牛的操作才能来到高处的平台。



碎片5 终点处右边的平台上。

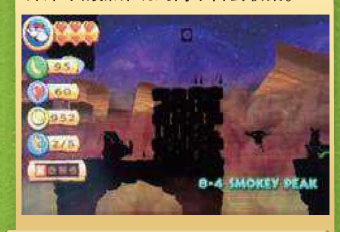


字母收集

字母K 行进途中可见，要是乘坐了犀牛撞碎了石块堆砌的较高的平台且没有拿到字母的情况下，可以跳下犀牛，操控大金刚从较矮的平台滚跳获得。



字母O 这里要使用犀牛起跳后再离开犀牛的操作跳到高平台去收集。



字母N 第二个保存点后的路段，这里等岩浆流完后字母会跟着出现，把握好时机起跳。



字母G 最后冲刺路段的途中。

8-5 BOBBING BASALT

这一关要面对的是不断上下移动的岩层，其中岩浆里的石柱在刚刚冒出的时候踏上去是会受到伤害的。途中的火球阵看似不好躲，其实熟悉规律后一点也不难。

镜子模式

难度较高的关卡，考验的是玩家的跳跃精准度，需要注意的是岩浆里会弹出火球，要算好火球的行动轨迹后再行动。途中的火球阵看起来很复杂，实际上火球移动的方向是一致的，慢慢朝前走就不会有危险。





▶在保存点拿起木桶，一直走到此处，用木桶砸碎墙壁后进入玩迷你游戏。

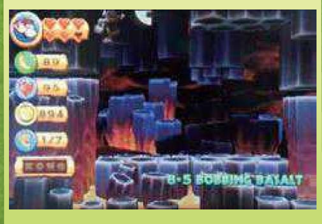
◀在这里等岩浆里的石柱升到最高处时起跳可进入木桶玩迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 拍打初始处左侧的壶。



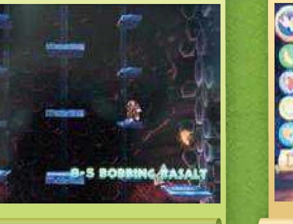
碎片2 途中可见，踩怪高跳即可获得。



碎片3 锤击“DK”字样的机关会出现一个中空的不断下沉的石柱，将这里面的香蕉和金币全都收集完后才会出现拼图碎片。



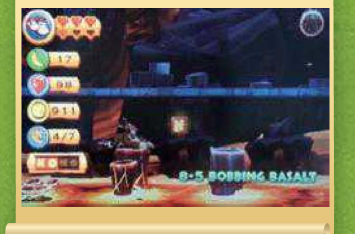
碎片4 完成第一个迷你游戏。



字母O 行进途中可见。



字母N 从下层的石柱路线走，必须小跳前进。



字母收集

字母K 火球阵路段中。

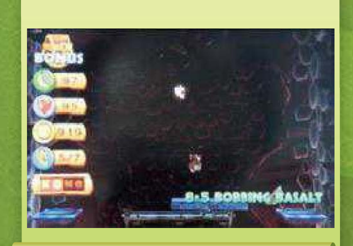
字母G 等石柱下降一点后再起跳。



碎片5 吹字母N上方平台的风车，直到吹出碎片。



碎片6 完成第二个迷你游戏。



碎片7 在这个平台上吹右边的叶子。



字母收集

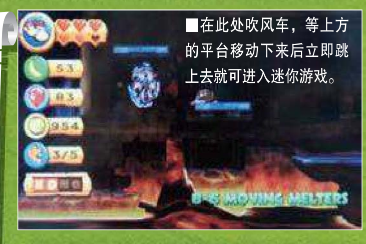
字母K 在石柱上要不断移动保持自己在比较中央的位置然后起跳获得。



8-6 MOVING MELTERS

镜子模式

需要注意的是刚从岩浆里出现的石块是带攻击判定的，要等石头变色后再往上跳。最后一段路的火球阵是本关的难点，仔细观察其实可以找到躲避每波火球的安全平台。



■在此处吹风车，等上方的平台移动下来后立即跳上去就可进入迷你游戏。

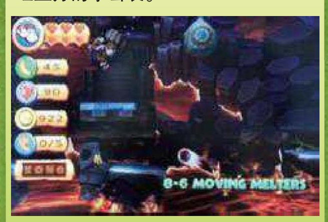
相对比较简单的一关，对各种操作的要求都不算高，而且也没有特别致命的陷阱，两个木桶间看似很难躲的火球在熟悉其轨迹后就没有任何威胁了。最后一段路左右会不断出现各种尺寸的火球，比较考验玩家对于跳跃的基本功。

字母O 行进途中可见。



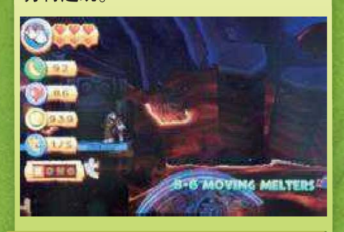


碎片1 拿起开场处的木桶到此位置砸上方的拳击袋。





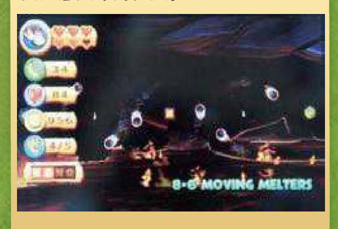
碎片2 站在石柱上等移动到碎片下方再起跳。



碎片3 在这个石柱上等一段时间，在其快要沉没时碎片会被卷上来。



字母N 火球阵的中央，发射木桶时要注意火球的位置。



碎片4 完成迷你游戏。



碎片5 往上攀爬路段的右下角，要以较快的速度收集后马上往上走。



字母G 往上攀爬路段的中央位置。



8-7 RED RED RISING

镜子模式

前半路段的难点在于有几个地方会有带火图腾干扰，部分地方用滚跳来到达前方平台会比较安全。后半路段中的难点在于火球阵，要在不断往上攀爬的同时躲避火球的难度较高，对走位的精确度有一定要求。

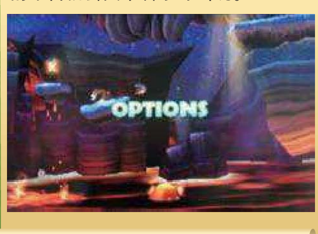
▼这里会有平台喷出来，提前起跳就能跟着平台一起被喷到迷你游戏里。



在这一关里，岩浆里会喷射出平台，在行动时要注意下方岩浆的变化，岩浆冒泡则代表即将有平台会被喷出，其中一些收集要素就需要在某些喷出的平台上才能收集到。后半段路是一个向上的强制卷轴类型，不过岩浆上升的速度比较慢，行动时可以不用太着急，有足够的时间收集字母和拼图。进入最后的木桶路线后岩浆会以较快的速度上升，全程几乎要第一时间发射才能保证安全。

字母收集

字母K 在这个位置等一会儿，左侧的平台就会夹带着字母出现。

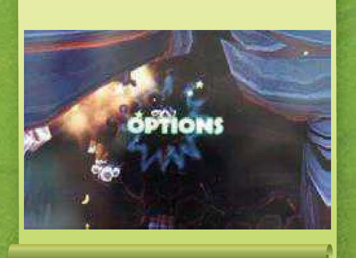




碎片1 完成迷你游戏。



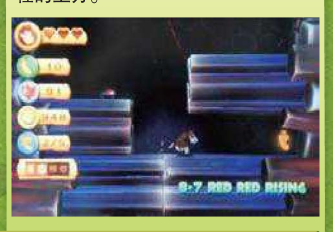
碎片2 左上被岩石遮挡的地方。



字母O 火球阵路段左侧位置，这段路对跳跃精度要求很高。



碎片3 这里要快速跳到会合拢的石柱的上方。



碎片4 这个地方稍微等一下左下下的平台就会带着碎片出现。



碎片5 字母N上方不远处。



字母N 行进途中可见。



字母G 最后的木桶路线途中，需要以较快的速度瞄准并发射木桶，否则就会被下方的岩浆追上。



8-K FIVE MONKEY TRIAL



这是比较有意思的一个神庙关，锤击平台上的铜锣后出现木桶，接下来需要完成五个阶段的挑战，每个阶段完成后碎片就会自动出现，因此也就不存在所谓的收集要素了，下面就来分别说说这五个阶段的挑战。

第一阶段：利用蹦床收集空间内的所有金币，周围有4个刺轮分别以不同轨迹运动。其中中央高处和左右矮处的金币可以只使用中央的蹦床来取得，左右高处的金币需要等垂直运动的刺轮在高处且圆周运动的刺轮在悬崖底时跳到对应的蹦床上（小跳），然后看准时机大跳，躲开圆周运动刺轮的同时收集金币。

第二阶段：后方会不断落下石柱，需要在躲避石柱的同时收集平台上的金币，金币在部分石柱倒下后才会出现，不过落下的石柱数量是有限的，而且最多只会出现3个石柱同时下落的情况，失败几次后自然就能找到石柱下落的规律了。

第三阶段：这一阶段考验的是玩家连续踩怪大跳的技巧，踩怪的位置基本都可以保持在蹦床的中央，只是大跳的时间点比较难把握，这一阶段没有同伴的情况下比有同伴容易过关。到达顶层后还需要收集完所有金币才会出现拼图碎片和木桶。

第一阶段



第四阶段：这个空间需要在不断旋转的平台上收集金币以及躲避小怪，及时跑到空隙位置起跳即可，有同伴在的话使用漂浮能力可以说毫无难度。

第五阶段：这个空间需要躲避背景里发射出来的炮弹，炮弹一共会发射五轮，每结束一轮后中央的悬崖处会跳出一枚金币，必须将其拿到，否则五轮炮弹发射完之后又会重头开始循环，直到玩家将五枚金币全部拿到为止。



镜子模式

难度非常高的关卡，五个阶段的挑战要求玩家对所有操作都必须有非常高的水准，特别是第四和第五阶段，跳跃时的一点小失误就会导致全盘皆输，这一关对玩家的技术要求高于背关要求。

第二阶段



第三阶段



第四阶段



第五阶段

8-B TIKI TONG TERROR

正式流程中的最后一关，首先需要完成一段竖版的火箭桶关卡，不过这次的难度明显比7–R要高出不少，中间有几处地方石柱会闭合，要让木桶提升高度才能顺利通过。登顶后就要正式面对BOSS了，与这个家伙的战斗分为两个阶段，第一个阶段需要攻击它的左右手，每只手需要踩两次才能将其摧毁，这一阶段的BOSS没什么非常有威胁的招式，双手平举时只要趴下就能轻松躲过；双手竖起来时只需要跳到其中一只手上就不会被它拍到；用手向下拍打时有比较明显的准备动作，有足够的时间滚开。



▲这种石柱会闭合封锁道路，要及时提升火箭桶的高度。

破坏其两只手后进入第二阶段，首先头部会使用下压并带起冲击波，不过下压后其核心会露出，此时是攻击的时机。受伤后会使用冲撞以及飞到空中发射带追踪属性的火球或者垂直落下的火球海，冲撞只要在屏幕两侧就能轻松躲过，火球则需要跑位躲避，需要注意的是火球落地后还会燃烧很短的时间，此时是带攻击判定的。小心躲避后会迎来其再度的下压攻击，踩踏其三次后结束战斗。



◀BOSS会使用单手或双手向下拍打，有时候做出动作后还会故意不拍打，此时躲避的话会被BOSS耻笑。

▶扔出的火球数量不少，要小心躲避。





正常流程至此就完结了，接下来将前八个大关里的神殿都通过后进入GOLDEN TEMPLE会开启3DS版本新增的第九大关。这一个大关的前八个小关分别对应流程中八个大关卡的风景，整体流程较长且难度较高，第九小关则是原版里就出现过的隐藏关卡。第九大关的所有关卡都没有字母收集，不过拼图碎片还是存在的，想要全部找到还是得花一番心思……或者多准备几个鹦鹉，以方便寻找碎片。

9-1 CRUSHIN' COLUMNS


■进入远处场景后往左走进入迷你游戏。

第一大关里的大部分要素都会在这一关里出现，并且还加入了滑轮木板这样一个新的机关。除了关卡流程稍长点外没什么难点。

镜子模式

比较简单的基础练习关，上方有刺轮的蹦床处不用高跳即可顺利通过，后面路段的大食人花要尽可能远离。


▲最后的石柱阵路段要尽快起跳，否则滑轮木板的轨道就会被石柱砸碎。

拼图碎片收集

碎片1 被木桶往下喷射后跳到左边的平台。

碎片3 利用踩怪高跳到有草坪的滑轮木板上方。



碎片2 该平台右上的隐藏区域。





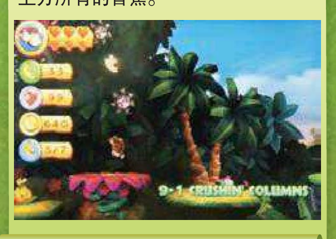
碎片4 完成迷你游戏。

碎片5 有石柱砸下的地方，在两根石柱处起跳抓住上方的草坪来到顶层的隐藏区域。

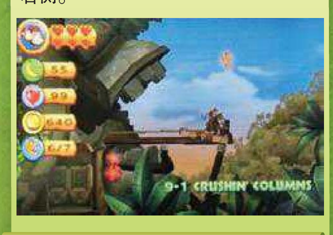




碎片6 收集完巨大食人花右边蹦床上方所有的香蕉。



碎片7 终点处利用滑轮木板来到最右侧。



9-2 GUSHIN' GEYSERS



镜子模式

比较简单的一关，惟一需要注意的地方就是乌贼炮，别冲太快就没什么危险。

综合海滩景色的关卡，喷泉是本关的核心，不论是过关还是收集碎片都离不开喷泉，某些地方的地面上有抖动的木板，将其砸碎后会出现喷泉。关卡后期还有强力喷泉，可以将大金刚送到很高的地方，当然也要小心头顶的尖刺以及时不时飞过的乌贼。


▲这段路的墙上都有尖刺，小心不要碰到了。

►从这里跳进左上的洞里进入迷你游戏。



拼图碎片收集

碎片1 被木桶往下喷射后跳到左边的平台。



碎片2 扛着第一个保存点后的木桶砸碎章鱼炮台后方的木门。

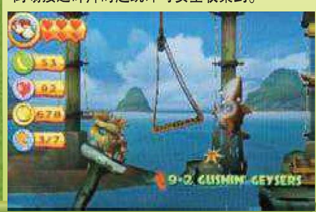




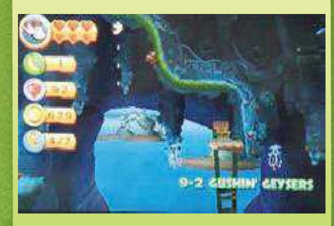
碎片3 砸碎这里的木板来到下方的隐藏区域，返回时砸碎右侧在抖动的木板即可利用喷泉脱离。



碎片4 第二个保存点后鲨鱼阵的下方，算好右边鲨鱼的落水时间，然后跳上平台，在其倒塌接近碎片时起跳即可安全收集到。



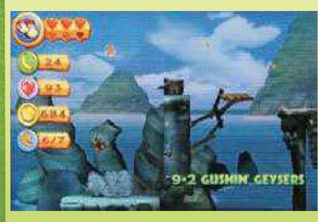
碎片5 从有宝箱的平台上方的草坪攀爬到上方隐藏区域。



碎片6 完成迷你游戏。



碎片7 在有章鱼炮台的喷泉处收集完上方旋转的香蕉后出现。



9-3 SPIKY SURPRISE

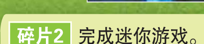
镜子模式

难度较高的一关，一开始喷火的图腾处很容易受伤，一定要等其喷火的间隙再靠近吹气。后半段的强制卷轴路段是最大的难点，特别是最后一路，接近攀爬路段的平台处要第一时间吹气将带火图腾身上的火熄灭，否则这里很容易受伤，最后一部分三个带火图腾的平台处对跳跃精度要求很高。

尖刺是本关的主题，不但路上有不少尖刺陷阱，途中还会出现两侧向中间挤压的尖刺墙以及从左侧不断往右边移动的尖刺墙，被这种尖刺墙碰到可是会被秒杀的，遇到了就赶紧往前冲吧。



▲本关中不少地方都需要踩下这种红色按钮后，并在限定时间内利用出现的平台前进。





▶在如图位置的正下方是可进入迷你游戏的木桶。

拼图碎片收集

碎片1 通过初始处左侧墙壁的草坪爬到高处破坏花苞。

碎片2 完成迷你游戏。



碎片3 破坏尖刺墙通道的平台上的瓦罐。

碎片4 第一段左侧尖刺墙不断推进的路程里，砸碎该平台处的瓦罐。



碎片5 第二段左侧尖刺墙不断推进的路程里，破坏草坪上的花苞。



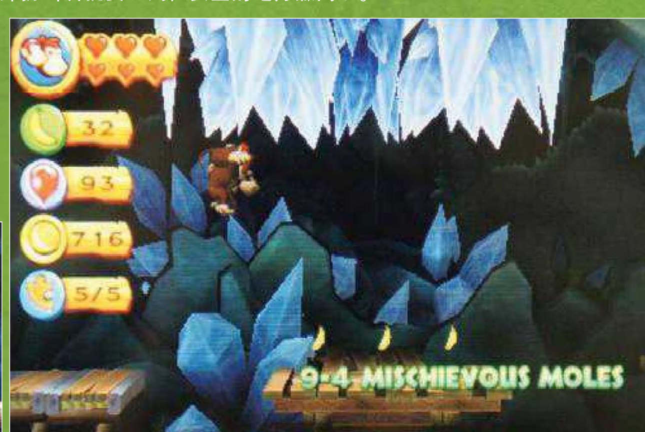
9-4 MISCHIEVOUS MOLES

镜子模式

难度较高的关卡，难点在于途中躲避远处扔过来的炸弹以及跳跃平台时迎面飞来的蝙蝠，而且平台还会坍塌，让玩家没有安全的地方落脚，这就对踩踏敌人大跳来进行位移的操作有很高的要求。

这是一个将矿车关和普通关相结合的关卡，其中矿车路段对起跳的时机要求较高，不少地方都需要矿车坠毁前的一瞬间起跳。非矿车路段中背景的鼹鼠会扔炸弹，炸弹从背景画面到达大金刚行进平台的时间较短，看到炸弹扔出后就要立刻往安全的地方撤离了。

▶在如图位置的正下方是可进入迷你游戏的木桶。



▶本关中不少地方都需要踩下这种红色按钮后，并在限定时间内利用出现的平台前进。

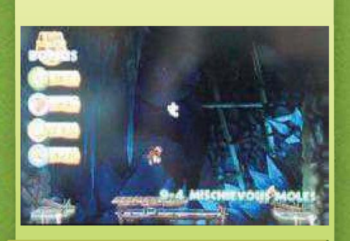


拼图碎片收集

碎片1 初始处往左走破坏植物。



碎片2 完成迷你游戏。



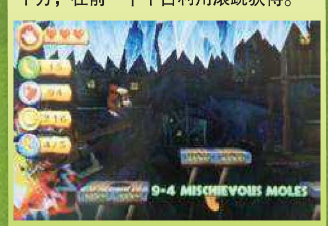
碎片3 利用踩怪高跳到达上方的平台，然后在右上平台吹熄油灯。



碎片4 第二个矿车路段途中。



碎片5 第二个保存点之后路段的平台下方，在前一个平台利用滚跳获得。



9-5 TOPSY TURVY

镜子模式

比较纠结的一关，后期路段的木板阵原本就很难掌握规律，在不能漂浮以及血量减少的情况下想做到几乎不受伤过关的难度很高，需要完全掌握木板的动向并熟练掌握攀爬技巧。



这一关玩家要面对的机关是会不断翻转的木板，提前起跳以及利用同伴的漂浮能力是非常重要的技巧，好在本关DK木桶提供得还算比较充足的，基本随时都能保持有小猴子在背上。

◀在这里等木板竖起来之后跳上可攀爬的草坪，上方就有可进入迷你游戏的木桶。

拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 收集完保存点最左侧转动的木板上的香蕉后出现。



碎片3 进入如图位置的隐藏区域。



碎片4 干掉转动木板平台间的三只带火敌人后出现（需要先对着敌人吹气后才能攻击）。





碎片5 等长草的长木板竖立时，在顶端跳跃抓住上方的草坪，破坏右边的花苞。



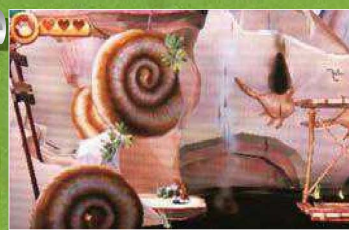


9-6 TAR BALL FALL

镜子模式

相对较简单的关卡，滴落的沥青熟悉规律后就毫无压力，拦路的敌人也是一些威胁不大的化石龙，惟一需要注意的是最后的上升路段，第一不要碰到骨刺；第二不要起跳过快，气球到顶后也要过一小段时间才会破裂。

这一关要面对大量头上滴落的沥青，前半段失误了还可以从下方的沥青路返回平台重新来过，后半段被命中基本就直接跌落悬崖了，特别是最后一段路的沥青滴落速度非常快，跳跃平台时要算好提前量。需要注意的是本关中的白骨是带攻击判定的，跳跃时小心不要碰到了。



▲第一个移动木板坠毁处的高处平台右侧直接跳下，往左走进入迷你游戏。

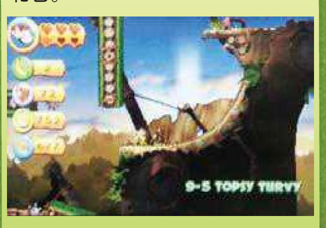


▶终点处最右侧进入迷你游戏。

碎片6 有草坪的转动木板的向上攀爬路段，顶层左侧隐藏区域。

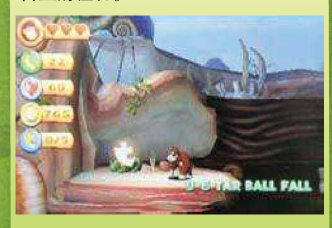


碎片7 终点处左下的凹槽处破坏花苞。



拼图碎片收集

碎片1 开场往左走，破坏最左侧平台上的植物。



碎片2 完成第一个迷你游戏。



碎片3 第二个移动木板坠毁处利用踩怪高跳获得。



碎片4 第二个保存点后上方会滴下很多沥青的地方，扛着木桶穿过头顶滴下的沥青砸碎右侧的木门。



碎片5 完成第二个迷你游戏。



9-7 ROBO FACTORY

镜子模式

这一关需要注意两个地方，第一个是平台下方向上喷火的机器人，在其喷完火的停顿期通过即可；第二个是最后一段路中的刺轮阵，这里建议利用超高弹跳后的位移来躲避。



◀敲击下方中央的机关后，远处的机械大金刚就会飞过来揍飞平台上的所有敌人。

本关要收集的碎片数量较多，三个阶段的路分割得非常明显，途中的机械机关远没有第七大关里的复杂。

◀左上的管道内可以玩到迷你游戏。

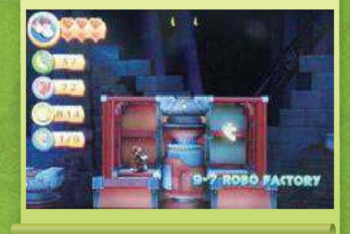


拼图碎片收集

碎片1 第一个隔离钢筋顶端，拍下“DK”字样的大按钮就会掉下来。



碎片2 该平台下方的隐藏区域。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 第二个隔离钢筋顶端。



碎片5 敲这里的木板进入下方隐藏区域。

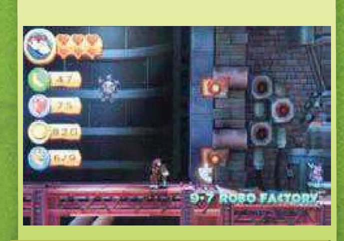




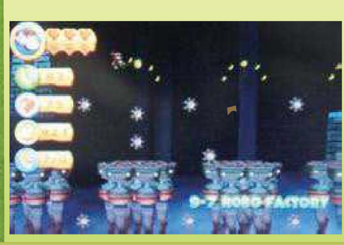
碎片6 收集完两个刺轮间的所有物品后出现。



碎片7 第三个隔离钢筋顶端。

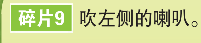


碎片8 收集完所有高弹力平台上方的香蕉和金币后出现。



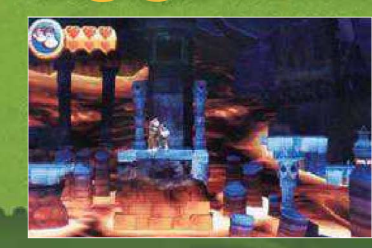


9-8 LAVAWHEEL VOLCANO



碎片9 吹左侧的喇叭。





第九大关里难度较高的关卡，途中的齿轮和轴承都会不断地逆时针旋转，在跳跃时要算好这些机关的转动速度，保证能准确地跳到平台上。最后的终点处左右的岩浆里会按顺序不断出现大火球，在跳跃平台时尽量不要跟大火球处在同一个方向。

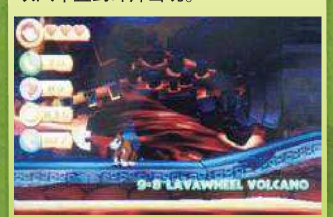
◀锤击这里的石板进入迷你游戏。

镜子模式

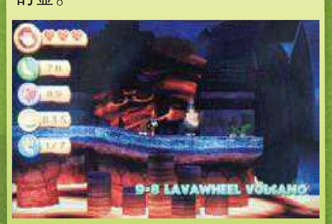
比正常流程难度高得多的关卡，难点在于部分路段会逐渐下沉，并且途中还有小火球阻挠，这里要算好小火球的起跳时间，距离合适就翻滚，距离太近就直接跳跃躲开。除此之外，大火球也是个较大的威胁，不过大部分路段可以快速前进避开其干扰，终点处尽快触碰木桶也可以免除大火球的威胁。

拼图碎片收集

碎片1 开场往左走进入隐藏区域，吹风车直到碎片出现。



碎片2 锤击巨大齿轮之间平台上的壶。



碎片3 行进途中可见。



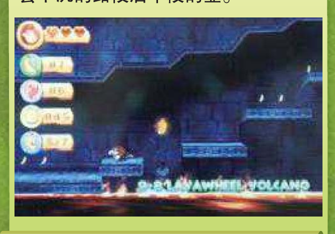
碎片4 完成迷你游戏。



碎片5 第一个保存点后的宽齿轮上收集完所有的香蕉后出现。



碎片6 锤击第二个保存点后很长的会下沉的路段后半段的壶。



碎片7 终点处躲避下方的巨大火球一段时间后出现在右侧平台。



9-9 GOLDEN TEMPLE

镜子模式

对操作精度要求非常高的关卡，其中草莓路段和樱桃路段难度很高，稍有失误就会跌落悬崖。由于不能使用漂浮功能，在遇到扔飞镖的敌人时建议回到安全的地方躲开攻击后再继续前进。本关全程无记录点，打的时候一定要有耐心，千万别抓狂到砸机器哟（笑）。



▲将炸弹扔向无尾熊将其打倒后才能继续前进。

这一关是原版游戏中的隐藏关卡，看上去很可爱但难度却不低，途中会有敌人不断出现朝着玩家扔飞镖，前进的同时还要花心思来躲避这些飞镖，对玩家的操作有较高的要求。途中扔炸弹的无尾熊需要将炸弹扔回去才能打倒它继续前进。关卡本身难度就不低，再加上本关不提供DK木桶和保存点，无疑让难度更上一层楼。完成第九大关的所有关卡后可算作是正式通关了，之后所有关卡追加镜子模式，将镜子模式全过关后会对应解锁“EXTRAS”里的部分图片。

拼图碎片收集

碎片1 在图中碎片的位置捶地后出现。



碎片2 将蓝莓平台上的香蕉全部收集完后在左上的草莓平台上出现。





碎片3 在香蕉平台上收集完上方所有旋转的香蕉后出现。





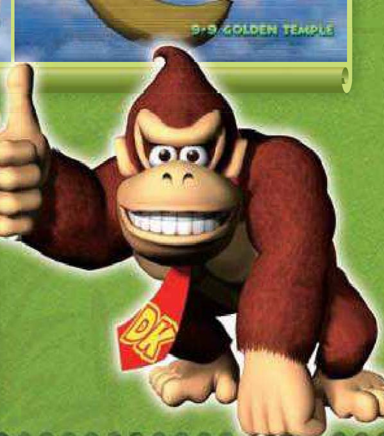
碎片4 将掉在这三个草莓平台上的所有香蕉收集完后出现。





碎片5 最后路段的纵向旋转的香蕉平台上。







本作的恶魔数量和种族均在系列中位列翘楚，纷繁的二身合体法则在经过长时间以后终于得以浮现全貌。说起来本作的邪教之馆检索功能实在不怎么好用，玩家还是自行对照合体表来作成喜好的仲魔吧。本篇攻略包括的内容有基础系统介绍、主线LCN三条路线的全攻略、115个挑战任务介绍以及DLC隐藏BOSS的攻略指南。此外还有一项特别容易被玩家漏掉的，即东京各地隐藏的7魔人挑战，如果你不满意于自己恶魔全书中不太能打的仲魔，就赶紧把这些强大的魔人收入手中吧。

文 胧月

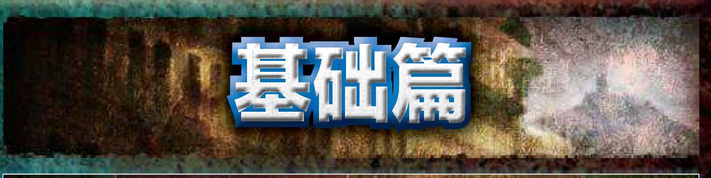
角色扮演·收集育成

RPG

真·女神转生Ⅳ

真·女神转生Ⅳ

Atlus	2013年5月23日	日版	1人
6279日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：15岁以上	



基础篇

基本操作

键位	功能
十字键	视角设置
滑杆	移动
A	确定
B	取消
X	挥动武器
Y	打开菜单
L/R	切换菜单或战斗时的特定功能键

遇敌

本作采用可见式遇敌，迷宫中的敌人是各种恶魔轮廓的蓝红两种马赛克光标，而野外敌人则是绿红两色光斑，它们在感知到主人公后紧追不舍。迷宫中主人公可以挥动武器，在敌人碰到自己身体之前对其标记进行攻击，这样在进入战斗后会确保先手优势。如果未能成功攻击就被碰到，则有很大几率陷入后手劣势，除非己方队伍的平均速度远远大于敌方。敌人的移动速度非常快，可与主人公保持同速，一旦被追，除非切换场景否则很难摆脱，如果场景中同时出现两个以上的敌人，那几乎不可避免战斗。迷宫中有时会安排一圈敌人向主人公包围突袭，要敏捷反应过来，迅速挑选其中任意一个攻击，以免被抢得先手。

主人公在野外（即室外的东京地图）不具备挥动武器的操作，因此遇敌后的先后手基本由速度决定。与宽阔的迷宫不同，野外均是狭窄的羊肠小道，摆脱难度更高。野外敌人的出现位置很固定，只要其没有觉察到主人公，光标在原地盘踞一会即会隐去，玩家可趁此时间通过，只不过等待较长，并不比直接打来得省事。

可见式遇敌固然增加了操作感和紧张感，不过时间一长，尤其是玩家跑来跑去做任务的时候，该系统就会显得颇为烦人（本作的自动战斗实在不给力）。这时解决我们烦恼的利器就来了——辅助魔法エストマソード，与系列以往作品里的

エストマ一样，该魔法可降低遇敌次数，不过并没有エストマ方便，玩家即便使用了エストマソード，在迷宫中还是得攻击到敌人图标方可避免战斗。不过在野外就很省事了，可以直接吃掉敌人图标，回避战斗。

难度调节

本作一周目拥有“候补生”和“新人”两种难度，分别对应EASY和NORMAL难度，进游戏后默认难度为NORMAL，如果早期被敌人偷袭暴击得欲仙欲死，可以考虑将难度调成候补生，并不影响流程发展。通关之后追加新的上级难度“熟练者”。

无月龄后的一些变化

本作删除月龄系统，因此之前与月龄有关的项目均会变动。比如恶魔不会在满月时情绪亢奋，遇敌率也不会随月龄的增加而变大。影响最大的当然是合体事故，本作无法利用满月提升合体事故发生率，好在除了英杰种族的仲魔外，并没有多少必须合体事故才能合成的恶魔。

能力数值

本作的主人公和恶魔均是五维数据，不过删除了以往的“体”，变成力、技、魔、速、运，各数值功能如下：

数值项	内容
力	影响通常攻击和物理系技能的威力
技	影响物理和铳系攻击的威力
魔	影响魔法威力
速	影响攻击的命中和回避率，影响逃跑成功率
运	影响会心攻击的发生率，状态异常的恢复率

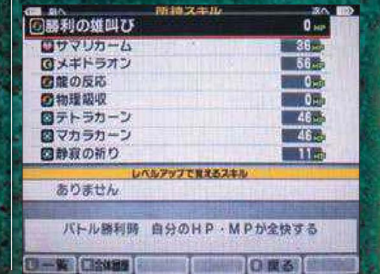


主人公每升一级获得可自由分配的5个能力点，玩家可自由分配。本作能力数值不设上限，因此追求极端魔法威力的甚至可以把99级获得的近500点能力全部加到“魔”上去，即便是最终BOSS也经不住几回合的轰炸，基本是全程秒杀敌人的节奏。这种极端加点大幅拉开了主人公与仲魔的能力差距，因此那些高等级的仲魔就算学会了强力技能，输出能力远不如主人公，基本沦为“主人公输出，恶魔辅助”的局面。至于加点方式还是推荐极端魔系，虽说本作几个物理系技能（如天扇弓、冥界破）也很强，但魔法更容易从早期开始就针对敌方的全种类弱点。

技能

主人公没有独特的技能习得系统，其能使用的技能和魔法完全来源于仲魔。当有一只仲魔通过升级习得了它能够学会的所有魔法后，系统会提示玩家是否要把该仲魔的技能传授给主人公。传授项目完全由玩家自由选择，当主人公已经习得该仲魔的某项技能魔法，而该仲魔又满足了传授条件，那么两者重复的技能会在主人公身上得到强化。举例而言，如果主人公已经习得火系魔法アギ，而另一只拥有アギ的仲魔再传授魔法时，主人公身上的アギ就会出现+1的标记，魔法威力提升。这种强化方式是有上限的，达到上限强化后，数字会显示为黄色（未达到时为绿色）。根据技能的不同，强化上限有所差别，如万能系魔法的强化上限为+5，而普通四属性魔法的强化上限为+8。注意，仲魔的被动技能，即耐性提升、各属性威力提升等是无法传授给主人公的。

恶魔除了自身携带的技能外，还可以在合成时从亲代恶魔处任意选择继承。升级时，恶魔会随机出现技能突变，询问玩家是否要用突变出的新技能覆盖旧技能。



装备

本作没有魔晶炼成，所以装备数量不算丰富，各装备的详细作用如下文。

剑：影响主人公通常攻击的威力，长枪、小刀、钝器也归入此类。该装备对于魔系主人公并不重要，不同武器挥动动作有所差别，如装备长枪时按X是枪刺，装备剑时按X是劈砍。实际攻关中可以发现，如果玩家选择了魔系的加点方式，那么除了上半身和アクセサリ以外的部件都不太重要。

铳：影响主人公铳攻击的威力。

弹丸：影响铳攻击的威力，并给铳攻击附加各种属性，产生类似魔法攻击的效果。

头部：提升主人公除“速”以外的所有能力数值，包括HP和MP。

上半身：为主人公附加对各属性的耐性，同时往往也会产生对另一属性的弱点。

下半身：大幅提升HP上限，并对能力数值“速”产生影响的防具。

アクセサリ：首饰，惟一可提升MP上限的装备，此外还会附加一些特殊效果。

任务

游戏中的クエスト是推进剧情、增加游戏额外乐趣的任务，分主线任务（メイン）和挑战任务（チャレンジ）两种。主线任务在流程中自动触发，必须完成以后才能推进剧情发展；挑战任务绝大多数与流程无关，算是玩家在冲关过程中的填头调剂，少数挑战任务会掺杂在主线中强制要求玩家去完成。中立路线需要强制玩家去完成挑战任务，这算是例外情况，会在流程攻略部分予以详细说明。

挑战任务分为纳品型和目的型两种，纳品型的任务一旦触发，无需特别领取，只要收集了规定数量的指定道具后便可直接去商会缴纳，该类任务可反复多次领取。目的型任务需要玩家主动领取（受注），领取后除非中途放弃（ギブアップ），否则在完成任务前是无法推进主线或接受其他挑战任务的。区别纳品型任务和目的性任务的最简单方法，是看任务说明的“依赖文”右侧是否有“状况”字样，如果有即为纳品型任务。

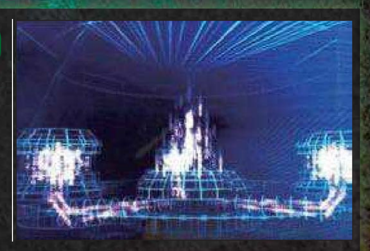


邪教の馆

喜闻乐见的恶魔合成所，本作中的邪教の馆不再限定特定地点，任意时刻打开菜单都可进行。点击进入后可直观地看到系统根据玩家当前等级推荐的仲魔（オススメ合体），一般来说，推荐仲魔使用的素材恶魔都拥有比较好的技能，新接触系列的玩家可多加利用。

恶魔合体

恶魔合体分检索合体（全部为二身合体）和特殊合体两种，本作取消了三身合体，且目前无法制作御魂，凹技能不如三代方便。本作和体表的庞大在系列中屈指可数，



二身合体表

种族	大天使	女神	灵鸟	神树	天使	妖鸟	妖魔	天女	邪神	凶鸟	妖树	魔神	神兽	圣兽	幻魔	妖精	魔兽	地灵	龙王	死神	妖兽	邪鬼	妖虫	破坏神	地母神	龙神	鬼神	堕天使	妖鬼	鬼女	夜魔	魔王	邪龙	恶灵	外道	幽鬼	魔人	秘神	フード	狂神	威灵	英杰	天津神	国津神	尸鬼	神灵	混沌王
大天使	—	幻魔	天使	天使	邪神	灵鸟	神树	女神	—	—	—	女神	灵鸟	灵鸟	女神	天使	神兽	魔神	妖鸟	—	—	—	—	死神	女神	破坏神	—	—	妖鸟	天女	妖魔	—	—	—	邪神	—	女神	女神	妖鸟	—	女神	女神	魔神	魔王	天使	魔神	死神
女神	幻魔	精灵	天女	大天使	妖魔	天使	天女	神树	—	—	—	神兽	魔神	灵鸟	神树	幻魔	堕天使	神树	妖树	—	—	—	—	地母神	魔神	大天使	幻魔	外道	天女	—	天女	—	—	—	地母神	—	神树	神兽	鬼女	—	魔神	地母神	天女	地母神	天女	幻魔	地母神
灵鸟	天使	天女	精灵	妖鸟	妖鸟	天使	外道	神树	—	—	—	圣兽	大天使	妖鸟	圣兽	女神	妖鸟	妖魔	—	—	—	—	—	大天使	破坏神	神兽	夜魔	凶鸟	幻魔	女神	凶鸟	—	—	—	凶鸟	—	圣兽	圣兽	妖鸟	—	破坏神	大天使	大天使	天使	天使	天使	大天使
神树	天使	大天使	妖鸟	精灵	大天使	灵鸟	幻魔	女神	—	—	—	妖魔	天女	魔兽	妖精	幻魔	神兽	妖精	妖鸟	—	—	—	—	—	龙神	龙王	地灵	邪神	地灵	地母神	妖魔	—	—	—	妖树	—	妖精	妖魔	妖树	—	龙神	魔神	地灵	地灵	天使	天使	国津神
天使	邪神	妖魔	妖鸟	大天使	精灵	灵鸟	妖鸟	女神	凶鸟	—	凶鸟	大天使	妖精	神兽	天女	天女	圣兽	堕天使	妖虫	邪神	凶鸟	邪龙	凶鸟	堕天使	外道	邪龙	龙王	—	地灵	天女	女神	凶鸟	凶鸟	邪鬼	堕天使	邪鬼	邪神	大天使	堕天使	堕天使	外道	大天使	女神	邪神	—	邪神	堕天使
妖鸟	灵鸟	天使	天使	灵鸟	灵鸟	精灵	天女	灵鸟	凶鸟	妖虫	凶鸟	大天使	妖虫	神兽	神兽	天使	妖魔	凶鸟	魔兽	恶灵	外道	凶鸟	凶鸟	堕天使	夜魔	—	灵鸟	天使	魔兽	魔兽	堕天使	邪龙	外道	凶鸟	龙王	凶鸟	邪龙	大天使	凶鸟	龙神	夜魔	灵鸟	灵鸟	龙王	—	灵鸟	堕天使
妖魔	神树	天女	外道	幻魔	妖鸟	天女	精灵	妖精	邪鬼	妖树	邪龙	妖精	地灵	龙王	夜魔	天使	神兽	地母神	妖鸟	幽鬼	妖虫	幽鬼	妖兽	夜魔	幽鬼	幻魔	魔王	龙王	邪鬼	幽鬼	地灵	邪鬼	妖虫	幽鬼	夜魔	—	幽鬼	妖精	夜魔	妖鬼	幽鬼	幻魔	妖精	堕天使	—	神树	夜魔
天女	女神	神树	神树	女神	女神	灵鸟	妖精	精灵	外道	幽鬼	凶鸟	鬼女	妖精	天使	女神	女神	神兽	圣兽	妖树	恶灵	—	幽鬼	—	鬼女	—	地母神	天使	神兽	鬼女	—	鬼女	邪鬼	—	幽鬼	鬼女	恶灵	死神	鬼女	鬼女	地母神	—	女神	女神	鬼女	—	女神	鬼女
邪神	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	邪鬼	外道	—	邪龙	邪鬼	—	—	—	—	邪鬼	妖兽	邪鬼	邪龙	魔王	凶鸟	幽鬼	凶鸟	—	—	—	—	凶鸟	邪鬼	邪鬼	邪鬼	死神	妖兽	幽鬼	魔王	凶鸟	魔王	—	妖兽	破坏神	—	国津神	—	—	女神	—	—
凶鸟	—	—	—	—	—	妖虫	妖树	幽鬼	邪龙	—	邪神	—	—	—	—	妖树	妖虫	外道	妖虫	恶灵	妖虫	—	恶灵	—	—	—	—	邪龙	幽鬼	妖树	妖树	妖虫	妖虫	妖兽	灵鸟	妖兽	邪龙	—	妖虫	邪龙	—	灵鸟	—	—	灵鸟	—	—
妖树	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	邪龙	凶鸟	邪鬼	邪神	—	—	—	—	—	幽鬼	妖兽	妖虫	邪龙	恶灵	凶鸟	—	恶灵	—	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	外道	邪龙	凶鸟	凶鸟	神树	死神	死神	—	妖兽	鬼女	—	神树	—	—	神树	—	—
魔神	女神	神兽	圣兽	妖魔	大天使	大天使	妖精	鬼女	—	—	—	—	幻魔	神兽	死神	幻魔	圣兽	妖鬼	魔兽	—	—	—	—	地母神	圣兽	地母神	破坏神	破坏神	地灵	龙王	妖魔	—	—	—	死神	—	幻魔	—	妖精	—	圣兽	破坏神	大天使	破坏神	天使	女神	国津神
神兽	灵鸟	魔神	大天使	天女	妖精	妖虫	地灵	妖精	—	—	—	幻魔	精灵	魔兽	魔神	鬼神	灵鸟	神树	龙神	—	—	—	—	龙神	神树	破坏神	龙神	龙王	圣兽	圣兽	魔兽	—	—	—	妖兽	—	魔神	幻魔	魔兽	—	神树	幻魔	魔神	龙神	天使	灵鸟	龙神
圣兽	灵鸟	灵鸟	妖鸟	魔兽	神兽	神兽	龙王	天使	—	—	—	神兽	魔兽	精灵	妖精	魔兽	灵鸟	恶灵	龙神	—	—	—	—	龙王	魔神	神树	妖鬼	魔兽	邪鬼	地灵	地灵	—	—	—	妖虫	—	妖精	神兽	魔兽	—	魔神	神兽	龙王	妖精	天使	灵鸟	龙王
幻魔	女神	神树	圣兽	妖精	天女	神兽	夜魔	女神	—	—	—	死神	魔神	妖精	精灵	魔神	圣兽	死神	神兽	—	—	—	—	鬼神	鬼神	夜魔	妖鬼	圣兽	鬼神	鬼神	妖鬼	—	—	—	幽鬼	—	魔神	死神	夜魔	—	鬼神	魔神	天使	地灵	天使	女神	鬼神
妖精	天使	幻魔	女神	幻魔	天女	天使	天使	女神	邪鬼	妖树	幽鬼	幻魔	鬼神	魔兽	魔神	精灵	妖鸟	夜魔	灵鸟	恶灵	妖树	幽鬼	妖树	魔神	幻魔	夜魔	神树	夜魔	鬼女	地母神	妖鬼	幽鬼	妖树	幽鬼	地灵	妖树	死神	幻魔	妖魔	魔神	幻魔	幻魔	天使	夜魔	—	天使	魔神
魔兽	圣兽	堕天使	妖鸟	神兽	圣兽	妖魔	神兽	神兽	妖兽	妖虫	妖兽	圣兽	灵鸟	灵鸟	圣兽	妖鸟	精灵	妖魔	妖兽	恶灵	妖虫	妖兽	妖兽	龙王	龙王	妖兽	圣兽	龙王	龙王	圣兽	地灵	妖兽	外道	妖兽	妖鸟	妖兽	妖兽	圣兽	妖兽	神兽	魔王	圣兽	圣兽	堕天使	—	圣兽	魔王
地灵	魔神	神树	妖魔	妖精	堕天使	凶鸟	地母神	圣兽	邪鬼	外道	妖虫	妖鬼	神树	恶灵	死神	夜魔	妖魔	精灵	堕天使	恶灵	妖树	幽鬼	外道	妖鬼	鬼神	地母神	神树	龙神	妖精	妖鬼	妖精	邪鬼	妖兽	邪鬼	妖精	邪鬼	恶灵	妖鬼	妖虫	国津神	鬼神	神树	国津神	地母神	—	魔神	妖鬼
龙王	妖鸟	妖树	—	妖鸟	妖虫	魔兽	妖鸟	妖树	邪龙	妖虫	邪龙	魔兽	龙神	龙神	神兽	灵鸟	妖兽	堕天使	精灵	恶灵	邪龙	邪龙	邪龙	龙神	鬼女	堕天使	龙神	龙神	龙神	邪龙	妖魔	邪龙	妖虫	邪龙	魔兽	妖树	邪龙	魔兽	妖鬼	龙神	鬼女	龙神	天女	龙神	—	妖鸟	龙神
死神	—	—	—	—	邪神	恶灵	幽鬼	恶灵	魔王	恶灵	恶灵	—	—	—	—	恶灵	恶灵	恶灵	恶灵	—	恶灵	幽鬼	恶灵	—	—	—	—	魔王	恶灵	恶灵	幽鬼	邪神	恶灵	妖树	邪神	恶灵	邪神	—	恶灵	魔王	—	魔神	—	—	魔神	—	—
妖兽	—	—	—	—	凶鸟	外道	妖虫	—	凶鸟	妖虫	凶鸟	—	—	—	—	妖树	妖虫	妖树	邪龙	恶灵	—	邪龙	恶灵	—	—	—	—	凶鸟	邪鬼	—	妖虫	邪龙	妖树	邪龙	圣兽	妖树	外道	—	妖虫	神兽	—	神兽	—	—	神兽	—	—
邪鬼	—	—	—	—	邪龙	凶鸟	幽鬼	幽鬼	幽鬼	—	—	—	—	—	—	幽鬼	妖兽	幽鬼	邪龙	幽鬼	邪龙	—	妖兽	—	—	—	—	邪龙	外道	幽鬼	幽鬼	邪龙	魔王	幽鬼	鬼神	—	幽鬼	—	幽鬼	妖鬼	—	幻魔	—	—	幻魔	—	—
妖虫	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	妖兽	—	凶鸟	恶灵	恶灵	—	—	—	—	妖树	妖兽	外道	邪龙	恶灵	恶灵	妖兽	—	—	—	—	—	凶鸟	妖兽	—	凶鸟	凶鸟	恶灵	妖树	神兽	妖树	恶灵	—	妖树	妖鸟	—	圣兽	—	—	圣兽	—	—
破坏神	死神	地母神	大天使	—	堕天使	堕天使	夜魔	鬼女	—	—	—	地母神	龙神	龙王	鬼神	魔神	龙王	妖鬼	龙神	—	—	—	—	—	鬼神	堕天使	堕天使	魔王	—	地母神	地灵	—	—	—	魔王	—	鬼神	国津神	妖魔	—	鬼神	大天使	死神	魔神	天使	死神	魔神
地母神	女神	魔神	破坏神	龙神	外道	夜魔	幽鬼	—	—	—	—	圣兽	神树	魔神	鬼神	幻魔	龙王	鬼神	鬼女	—	—	—	—	鬼神	精灵	破坏神	鬼女	鬼女	鬼神	妖鬼	鬼女	—	—	—	女神	—	国津神	圣兽	地灵	—	—	女神	女神	地灵	天女	女神	鬼神
龙神	破坏神	大天使	神兽	龙王	邪龙	—	幻魔	地母神	—	—	—	地母神	破坏神	神树	夜魔	夜魔	妖兽	地母神	堕天使	—	—	—	—	堕天使	破坏神	精灵	鬼女	妖鬼	鬼神	堕天使	外道	—	—	—	邪龙	—	夜魔	地母神	龙王	—	鬼女	神兽	灵鸟	魔兽	天使	破坏神	堕天使
鬼神	—	幻魔	夜魔	地灵	龙王	灵鸟	魔王	天使	—	—	—	破坏神	龙神	妖鬼	妖鬼	神树	圣兽	神树	龙神	—	—	—	—	堕天使	鬼女	鬼女	精灵	龙神	破坏神	地母神	魔兽	—	—	—	邪鬼	—	妖鬼	破坏神	妖鬼	—	鬼女	破坏神	妖魔	破坏神	天使	—	堕天使
堕天使	—	外道	凶鸟	邪神	—	天使	龙王	神兽	凶鸟	邪龙	—	破坏神	龙王	魔兽	圣兽	夜魔	龙王	龙神	龙神	魔王	凶鸟	邪龙	凶鸟	魔王	鬼女	妖鬼	龙神	精灵	夜魔	地母神	妖鬼	邪龙	凶鸟	邪鬼	天使	邪鬼	魔王	国津神	外道	天使	鬼女	大天使	邪神	妖精	—	—	魔王
妖鬼	妖鸟	天女	幻魔	地灵	地灵	魔兽	邪鬼	鬼女	邪鬼	幽鬼	凶鸟	地灵	圣兽	邪鬼	鬼神	鬼女	龙王	妖精	龙神	恶灵	邪鬼	外道	妖兽	—	鬼神	鬼神	破坏神	夜魔	精灵	邪鬼	恶灵	邪鬼	妖虫	邪鬼	恶灵	邪鬼	幽鬼	地灵	邪鬼	妖魔	鬼神	鬼神	国津神	鬼神	—	妖鸟	鬼神
鬼女	天女	—	女神	地母神	天女	魔兽	幽鬼	—	邪鬼	妖树	凶鸟	龙王	圣兽	地灵	鬼神	地母神	圣兽	妖鬼	邪龙	恶灵	—	幽鬼	—	地母神	妖鬼	堕天使	地母神	地母神	邪鬼	精灵	地母神	邪鬼	—	幽鬼	天女	恶灵	恶灵	龙王	魔兽	女神	妖鬼	地母神	天女	地母神	—	天女	地母神
夜魔	妖魔	天女	凶鸟	妖魔	女神	堕天使	地灵	鬼女	邪鬼	妖树	外道	妖魔	魔兽	地灵	妖鬼	妖鬼	地灵	妖精	妖魔	幽鬼	妖虫	幽鬼	凶鸟	地灵	鬼女	外道	魔兽	妖鬼	恶灵	地母神	精灵	邪鬼	妖虫	外道	妖魔	恶灵	幽鬼	妖魔	地灵	妖鸟	鬼女	国津神	堕天使	魔兽	—	妖魔	地灵
魔王	—	—	—	—	凶鸟	邪龙	邪鬼	邪鬼	死神	妖虫	邪龙	—	—	—	—	幽鬼	妖兽	邪鬼	邪龙	邪神	邪龙	邪龙	凶鸟	—	—	—	—	邪龙	邪鬼	邪龙	邪鬼	—	妖兽	邪鬼	死神	邪鬼	邪神	—	妖兽	邪神	—	魔神	—	—	破坏神	—	—
邪龙	—	—	—	—	凶鸟	外道	妖虫	—	妖兽	妖虫	凶鸟	—	—	—	—	妖树	外道	妖兽	妖虫	恶灵	妖树	魔王	恶灵	—	—	—	—	凶鸟	妖虫	—	妖虫	妖兽	—	妖树	龙神	妖树	邪鬼	—	妖虫	灵鸟	—	龙神	—	—	龙神	—	—
恶灵	—	—	—	—	邪鬼	凶鸟	幽鬼	幽鬼	幽鬼	妖兽	凶鸟	—	—	—	—	幽鬼	妖兽	邪鬼	邪龙	妖树	邪龙	幽鬼	妖树	—	—	—	—	邪鬼	邪鬼	幽鬼	外道	邪鬼	妖树	—	—	妖树	死神	—	妖兽	天使	—	圣兽	—	—	地母神	—	—
外道	邪神	地母神	凶鸟	妖树	堕天使	龙王	夜魔	鬼女	魔王	灵鸟	神树	死神	妖兽	妖虫	幽鬼	地灵	妖鸟	妖精	魔兽	邪神	圣兽	鬼神	神兽	魔王	女神	邪龙	邪鬼	天使	恶灵	天女	妖魔	死神	龙神	—	—	幻魔	邪神	死神	圣兽	魔王	女神	幻魔	凶鸟	妖兽	鬼神	邪神	魔王
幽鬼	—	—	—	—	邪鬼	凶鸟	—	恶灵	凶鸟	妖兽	死神	—	—	—	—	妖树	妖兽	邪鬼	妖树	恶灵	妖树	—	妖树	—	—	—	—	邪鬼	邪鬼	恶灵	恶灵	邪鬼	妖树	妖树	幻魔	—	邪鬼	—	妖虫	妖魔	—	鬼神	—	—	鬼神	—	—
魔人	女神	神树	圣兽	妖精	邪神	邪龙	幽鬼	死神	魔王	邪龙	死神	幻魔	魔神	妖精	魔神	死神	妖兽	恶灵	邪龙	邪神	外道	幽鬼	恶灵	鬼神	国津神	夜魔	妖鬼	魔王	幽鬼	恶灵	幽鬼	邪神	邪鬼	死神	邪神	邪鬼	—	死神	妖兽	魔王	鬼神	破坏神	魔王	破坏神	幻魔	女神	鬼神
秘神	女神	神兽	圣兽	妖魔	大天使	大天使	妖精	鬼女	—	—	—	—	幻魔	神兽	死神	幻魔	圣兽	妖鬼	魔兽	—	—	—	—	国津神	圣兽	地母神	破坏神	国津神	地灵	龙王	妖魔	—	—	—	死神	—	死神	—	魔兽	—	圣兽	魔神	灵鸟	破坏神	天使	女神	国津神
フード	妖鸟	鬼女	妖鸟	妖树	堕天使	凶鸟	夜魔	鬼女	妖兽	妖虫	妖兽	妖精	魔兽	魔兽	夜魔	妖魔	妖兽	妖虫	妖鬼	恶灵	妖虫	幽鬼	妖树	妖魔	地灵	龙王	妖鬼	外道	邪鬼	魔兽	地灵	妖兽	妖虫	妖兽	圣兽	妖虫	妖兽	魔兽	—	魔兽	龙王	圣兽	天女	妖鬼	外道	妖鸟	妖魔
狂神	—	—	—	—	堕天使	龙神	妖鬼	地母神	破坏神	邪龙	鬼女	—	—	—	—	魔神	神兽	国津神	龙神	魔王	神兽	妖鬼	妖鸟	—	—	—	—	天使	妖魔	女神	妖鸟	邪神	灵鸟	天使	魔王	妖魔	魔王	—	魔兽	—	—	魔神	—	—	破坏神	—	—
威灵	女神	魔神	破坏神	龙神	外道	夜魔	幽鬼	—	—	—	—	圣兽	神树	魔神	鬼神	幻魔	魔王	鬼神	鬼女	—	—	—	—	鬼神	—	鬼女	鬼女	鬼女	鬼神	妖鬼	鬼女	—	—	—	女神	—	鬼神	圣兽	龙王	—	—	地母神	神树	地母神	—	女神	鬼神
英杰	女神	地母神	大天使	魔神	大天使	灵鸟	幻魔	女神	国津神	灵鸟	神树	破坏神	幻魔	神兽	魔神	幻魔	圣兽	神树	龙神	魔神	神兽	幻魔	圣兽	大天使	女神	神兽	破坏神	大天使	鬼神	地母神	国津神	魔神	龙神	圣兽	幻魔	鬼神	破坏神	魔神	圣兽	魔神	地母神	—	大天使	破坏神	幻魔	女神	大天使
天津神	魔神	天女	大天使	地灵	女神	灵鸟	妖精	女神	—	—	—	大天使	魔神	龙王	天使	天使	圣兽	国津神	天女	—	—	—	—	死神	女神	灵鸟	妖魔	邪神	国津神	天女	堕天使	—	—	—	凶鸟	—	魔王	灵鸟	天女	—	神树	大天使	—	魔神	天使	魔神	死神
国津神	魔王	地母神	天使	地灵	邪神	龙王	堕天使	鬼女	—	—	—	破坏神	龙神	妖精	地灵	夜魔	堕天使	地母神	龙神	—	—	—	—	魔神	地灵	魔兽	破坏神	妖精	鬼神	地母神	魔兽	—	—	—	妖兽	—	破坏神	破坏神	妖鬼	—	地母神	破坏神	魔神	精灵	天使	魔王	魔神
尸鬼	天使	天女	天使	天使	—	—	—	—	女神	灵鸟	神树	天使	天使	天使	天使	—	—	—	—	魔神	神兽	幻魔	圣兽	天使	天女	天使	天使	—	—	—	—	破坏神	龙神	地母神	鬼神	鬼神	幻魔	天使	外道	破坏神	—	幻魔	天使	天使	—	天使	天使
神灵	魔神	幻魔	天使	天使	邪神	灵鸟	神树	女神	—	—	—	女神	灵鸟	灵鸟	女神	天使	圣兽	魔神	妖鸟	—	—	—	—	死神	女神	破坏神	—	—	妖鸟	天女	妖魔	—	—	—	邪神	—	女神	女神	妖鸟	—	女神	女神	魔神	魔王	天使	—	死神
混沌王	死神	地母神	大天使	国津神	堕天使	堕天使	夜魔	鬼女	—	—	—	国津神	龙神	龙王	鬼神	魔神	魔王	妖鬼	龙神	—	—	—	—	魔神	鬼神	堕天使	堕天使	魔王	鬼神	地母神	地灵	—	—	—	魔王	—	鬼神	国津神	妖魔	—	鬼神	大天使	死神	魔神	天使	死神	—

检索合体

二身合体全部以检索的方式来完成，点开所有“详しく”可看到所有可设置的检索条件，下面由上至下依次解说。

使いたい仲魔を指定：指定仓库中的某一仲魔为合体素材之一，注意无法指定恶魔全书中的材料。

除外する仲魔を指定：指定仓库中的某一仲魔不为合体素材，用以将自己不想合掉的主力仲魔排除在检索之外。

おすすめの10选だけ表示：仅表示系统推荐的前10个仲魔。

未确认の恶魔だけ表示：合体结果中仅表示尚未说得加入、或尚未合体出的全新仲魔。

作りたい种族を指定：指定想要合成的种族，但要求玩家至少已经拥有一只该种族的恶魔方可指定。比如玩家想指定神兽种族，但若是恶魔全书中一只神兽都尚未登录，那么就无法看到神兽项，比较不方便。

作りたい恶魔を指定：指定想要作成的具体恶魔，按日语五十音顺序排列。

欲しいスキルの种类：想让合体结果拥有哪一类的技能。

欲しいスキルの名前：进一步指定想让合体结果拥有的具体技能名，依然是只能检索已登录过的仲魔所拥有技能。

强くしたい属性：想让合体结果擅长哪一种属性的进攻方式，可指定物理系、铳系、四属性以及破魔和咒杀。

恶魔全书の仲魔も材料にする：让恶魔全书中登录的仲魔也作为合体素材检索。

精灵を材料から除外する：将精灵从合体材料中排除。

合体事故

合体时有一定几率出现事故，出现事故后，合成结果会不按合体法则而突变成其他恶魔。提升合成事故的方法为：先学会战斗中使用恶魔合体的辅助机能，然后让主人公被敌人打死，在HP为0的状态下进行恶魔合体。英杰种族的仲魔除了特殊合体的部分外，其他均要依靠触发合体事故才能作成。

合体限制和恶魔进化

合体结果的恶魔等级不能比主人公高，否则将不允许合成，但这并不代表恶魔的等级一定小于主人公，例如有些恶魔获得经验值升级后有可能出现进化征兆，如果玩家看到了红色的“进化”字样，不妨继续给该恶魔练级，这样进化后的全新恶魔等级完全可能比主人公高。不过进化是不经过合体过程的，所以也并未打破合体限制。

特殊合体

无法利用普通合体法则、仅能凭借固定材料合成的恶魔。特殊合体中部分需要完成特定任务才能解禁，还有一部分则是只需拥有其中的一项合体材料便可显示出来。尚未拥有的合体材料标记为问号和阴影，不过玩家可以查看该材料所属种族和等级，有针对地作出。特殊合体的恶魔和素材见下页：



合成结果	素材1	素材2	素材3	素材4
Lv.11 女神フォルトゥナ	ナパイア	ドワーフ	メルコム	–
Lv.13 幻魔タム・リン	ピクシー	スプリガン	ケンタウロス	–
Lv.22 天津神アメノウズメ	ナパイア	カブソ	–	–
Lv.22 魔人デイビット	チャグリン	アプサラス	龙王ナーガ	–
Lv.22 天津神アメノウズメ	ナパイア	カブソ	–	–
Lv.24 狂神オグン	カマプウア	モコイ	イクティニケ	–
Lv.27 秘神カンパリ	フードマメダヌキ	モウリョウ	ガキ	–
Lv.28 妖精ハイピクシー	ピクシー	アークエンジェル	ハーピー	–
Lv.31 邪鬼じゃあくフロスト	ジャックフロスト	ジャックランタン	ジャック・リパー	–
Lv.33 魔兽ミノタウロス	ストーンカ	ナイトストーカー	オリアス	–
Lv.34 幻魔フロストエース	ジャックフロスト	タム・リン	パワー	–
Lv.35 鬼女メデューサ	ペレ	バジリスク	ヴィーヴル	–
Lv.37 魔王キングフロスト	ジャックフロスト	フロストエース	じゃあくフロスト	–
Lv.41 狂神デュオニュソス	ナーガ	マヤウエル	ダンタリアン	–
Lv.42 秘神アメノフトタマ	ヌエ	ミジャクジ	ツチグモ	–
Lv.44 幻魔クラマテング	カラステング	コッパテング	–	–
Lv.48 魔王アスタロト	イシュタル	キマイラ	ダンタリアン	
Lv.49 尸鬼アリス	ポルターガイスト	ナジャ	ヘアリージャック	ハイピクシー
Lv.50 幻魔クー・フーリン	セタンタ	ドアマーズ	スカアハ	–
Lv.53 魔王ベリアル	ドミニオン	オリアス	インフエルノ	–
Lv.55 天津神タケミカヅチ	オオクニヌシ	ライジュウ	モムノフ	–
Lv.58 狂神アラミサキ	スクーグスロー	ハクジョウシ	ローレライ	–
Lv.60 秘神キンマモン	サラマンダー	ノーム	シルフ	ウンディーネ
Lv.69 魔神マハーマユリ	ヴィーヴル	マンティコア	アスモデウス	バジリスク
Lv.70 魔王ベルゼブブ	バアル	ミノタウロス	グール	–
Lv.70 魔神バアル	アナト	ヤム	ティアマト	–
Lv.71 夜魔リリス	ブラックマリア	ケルプ	アスモデウス	–
Lv.72 秘神カーマ	ダイアナ	ヤリーロ	–	–
Lv.73 狂神アティス	オシリス	イシス	ハニエル	–
Lv.75 妖精デモニホ	フロストエース	クー・フーリン	クルースニク	–
Lv.75 龙神コウガサブロウ	タケミナカタ	ミシャグジさま	–	–
Lv.75 大天使マンセマット	アスモデウス	ムールムール	ゴモリー	カズフエル
Lv.76 死神イシュタム	ガロット	ヴァルキリー	ラームジエルグ	–
Lv.76 女神ノルン	アトロポス	ラケシス	クロト	–
Lv.77 英杰テンカイ	マカミ	モムノフ	天女キクリヒメ	ヤタガラス
Lv.78 龙神コウリュウ	セイリュウ	ゲンブ	スザク	ビャッコ
Lv.78 妖鬼オンギョウキ	スイキ	キンキ	フウキ	–
Lv.79 天津神アマテラス	ヤタガラス	アメノフトタマ	アメノウズメ	–
Lv.79 地母神セイオウボ	トウテツ	カイメイジュウ	セイギュウカイ	–
Lv.80 邪神ヤソマガツヒ	ヨモツイクサ	ヨモツシコメ	アラハバキ	–
Lv.80 秘神カンギテン	ガネーシャ	パールヴァティ	アイラーヴァタ	–
Lv.82 狂神テスカトリポカ	ケツアルカトル	マヤウエル	ツイツイミトル	–
Lv.82 天津神オモイカネ	クエビコ	トート	–	–
Lv.83 魔人ケムトレイル	マッドガッサー	シワンナ	モスマン	–
Lv.84 英杰ミチザネ	ブリジット	ヒトコトヌシ	ライジュウ	–
Lv.84 威灵アリラト	ペリ	アズラエル	イスラフエール	–
Lv.84 魔人マタドール	セイギュウカイ	ストーンカ	カトブレパス	マカーブル
Lv.86 魔人ホワイトライダー	マタドール	クルースニク	–	–
Lv.87 魔人レッドライラー	ホワイトライダー	ヴィヴィアン	インフエルノ	–
Lv.88 魔人ブラックライダー	レッドライラー	アバドン	アルシエル	–
Lv.89 魔人ペイルライダー	ブラックライダー	ギリメカラ	クドラク	–
Lv.90 破坏神シヴァ	バロン	ランダ	–	–
Lv.90 英杰ヤマトタケル	ヤマタノオロチ	オオミツヌ	–	–
Lv.91 大天使セラフ	ケルプ	ソロネ	ドミニオン	ヴァーチャー
Lv.91 魔人トランペッター	ペイルライダー	ブラックライダー	レッドライラー	ホワイトライダー
Lv.92 魔王ルキフグス	ハニエル	アルシエル	スカディ	ツイツイミトル
Lv.93 魔人マザーハーロット	トランペッター	オルクス	イシュタル	レギオン
Lv.95 邪神デミウルゴス	メタトロン	ハチマン	サマエル	–

DLC追加的特殊合体恶魔

合成结果	素材1	素材2	素材3	素材4
Lv.10 魔王アエーシュマ	アスモデウス	ミカエル	ミトラス	–
Lv.13 妖精オレアード	ナパイア	エアロス	ペレ	–
Lv.26 魔兽アステリオス	モラクス	ライジュウ	ハルパス	–
Lv.28 魔人プラズマー	フレイミーズ	モスマン	グレムリン	–
Lv.73 大天使ウリエル	ソロネ	ハニエル	–	–
Lv.79 大天使ラファエル	ウリエル	イグドラジル	–	–
Lv.83 破坏神 公の影	マサカド	オオミツヌ	アマテラス	ハチマン
Lv.87 大天使ガブリエル	アプスー	ライラ	ダイアナ	–
Lv.96 大天使ミカエル	ガブリエル	ケルプ	–	–
Lv.96 神灵エンセントデイ	メタトロン	ミスラ	ケルプ	マスターテリオン
Lv.96 混沌王サナト	ヴァスキ	ミスラ	アスラ	クラマテング

恶魔全书

可查看已经作成的恶魔，即便是已经被合掉的恶魔，其资料也可从恶魔全书中查看，花费一定金钱，即可从全书中任意召唤自己想要的仲魔。第一次合成出的仲魔会自动登录到恶魔全书上，而“上书き登录”可以让玩家将升级过的恶魔覆盖原初数值的同恶魔，方便在召唤时能拥有已经练出过的技能。

合体解禁

部分恶魔需要完成固定的流程、挑战任务或DLC任务才能解禁合成。解禁的恶魔大多数以通过特殊合体的方式获得，但仍有一部分按照普通二身合体规则来作成。



种族	Lv	名前	特殊合体	解禁条件
大天使	96	ミカエル	○	DLC“大天使の羽を折れ2”
	91	セラフ	○	挑战任务“四つの头 四つの飞翔”
	87	ガブリエル	○	DLC“大天使の羽を折れ2”
	79	ラファエル	○	DLC“大天使の羽を折れ1”
	75	マンセマット	○	挑战任务“地下を飞翔せし大鸦”
	73	ウリエル	○	DLC“大天使の羽を折れ1”
女神	69	イザナミ	–	挑战任务“黄泉津大神の暴走”
	45	イシュタル	–	挑战任务“丰穣の女神イシュタル ”
邪神	95	デミウルゴス	○	挑战任务“傲慢なる‘恶’の声”
	80	ヤソマガツヒ	○	路线分支后逆さヒルズ B51F的石头山（需要“依り代”）
魔神	70	バアル	○	挑战任务“大魔王再诞 ”
	69	マハーマユリ	○	主线任务“新宿はもらった”
	65	オーディン	–	挑战任务“老人の救出”
	53	オシリス	–	挑战任务“オシリスの复活剧”
幻魔	50	クー・フーリン	○	挑战任务“クー・フーリンの武芸修行”
妖精	13	オレアード	○	DLC“地狱の沙汰もレベル次第”
魔兽	26	アステリオス	○	DLC“地狱の沙汰もマッカ次第”
	33	ミノタウロス	○	主线中打倒ミノタウロス
死神	76	イシュタム	○	主线任务“いざ 砂漠の涩谷で恶魔退治”
	70	ケルヌンノス	–	挑战任务“多重恶魔合体”
破坏神	83	公の影	○	DLC“东京に未来を”
	80	カルティケーヤ	–	挑战任务“博爱からの逃亡”
	73	マサカド	–	主线任务“归ろう　当たり前の‘日常’に”
	57	セイテンタイセイ	–	挑战任务“暴れ者を捕まえてくれ”
	31	アレス	–	挑战任务“咒いのガントレット”
地母神	79	セイオウボ	○	主线任务“セイオウボ狩りのススメ”
	64	ブラックマリア	–	挑战任务“转生する地母神”
	58	イシス	–	挑战任务“オシリスの复活剧”
	51	アシェラト	–	挑战任务“丰穣の女神イシュタル”
	36	ハリティー	–	挑战任务“鬼攫いの夕べ”
龙神	75	コウガサブロウ	○	路线分歧后前往千驮ヶ谷トンネル的石头山（需要“依り代”）
鬼神	76	トール	–	挑战任务“老人の救出”
	70	マリシテン	–	挑战任务“サムライ中野学校”
鬼女	35	メデューサ	○	主线中打倒メデューサ
夜魔	71	リリス	○	主线任务“真の乐园へ连れていってあげる”
	33	リリム	–	主线中打倒リリムの群れ
魔王	92	ルキフグス	○	在ルシファーパレス中打倒ルキフグス
	70	ベルゼブブ	○	挑战任务“大魔王再诞”
	69	アザゼル	–	挑战任务“知恵を饮み真实に醉え”
	53	ベリアル	○	在ルシファーパレス中打倒ベリアル
	48	アスタロト	○	挑战任务“恶魔との取引を阻止せよ”

种族	Lv	名前	特殊合体	解禁条件
魔王	10	アエ-シュマ	○	DLC“大天使の羽を折れ1及び2”
幽鬼	67	デュラハン	–	挑战任务“コ-プスどもを杀りやがれ”
魔人	93	マザ-ハ-ロット	○	挑战任务“丰穣の女神イシュタル”
	91	トランペッタ-	○	打倒魔人トランペッタ-
	89	ペイルライダ-	○	打倒魔人ペイルライダ-
	88	ブラックライダ-	○	打倒魔人ブラックライダ-
	87	レッドライダ-	○	打倒魔人レッドライダ-
	86	ホワイトライダ-	○	打倒魔人ホワイトライダ-
	84	マタド-ル	○	打倒魔人マタド-ル
	83	ケムトレイル	○	打倒魔人ケムトレイル
	28	プラズマ-	○	DLC“地狱の沙汰もアプリ次第”
	22	デイビット	○	挑战任务“死への舞踏会”
狂神	24	オグン	○	挑战任务“反乱の种子を摘むのだ”
神灵	96	エンシェントデイ	○	DLC“日の老いたる者”
天津神	82	オモイカネ	○	路线分歧后前往市ケ谷驻屯地 B2F的石头山（需要“依り代”）
	79	アマテラス	○	挑战任务“皇祖神复活”
	55	タケミカヅチ	○	挑战任务“百年の护国 ”
国津神	34	オオクニヌシ	–	挑战任务“社を守护する恶魔”
英杰	90	ヤマトタケル	○	路线分歧后前往市ケ谷驻屯地 B3F的石头山（需要“依り代”）
	84	ミチザネ	○	路线分歧后前往市ケ谷驻屯地 B2F的石头山（需要“依り代”）
	80	トキサダ	–	挑战任务“四つの头 四つの飞翔”
	77	テンカイ	○	路线分歧后前往ミッドタウン的石头山（需要“依り代”）
	67	カンセイテイクン	–	挑战任务“鬼攫いの夕べ”
混沌王	96	サナト	○	DLC“永远の若者”

护腕妖精

护腕妖精バロウズ为玩家提供存档、读档、更改难度和查看游戏数据的支持，当然其最为重要的功能是开启辅助功能（アプリ）。开启アプリ需消耗应用点数，主人公每升一级可获得10点该点数，另外在宝箱或打倒部分敌人可获得特殊道具“APポイント10”，使用后也能增加10点应用点数。推荐开通的项目有マイスキル增设、MPリカバリ、ストック领域扩张、仲魔スキル轻量化、仲魔スキル增设、全书レ-トダウン、Dリンガル（可与语言不通的恶魔种族对话，重要）、ファンド系（向恶魔勒索金钱，在缺钱的后期非常重要）。



路线分支

游戏拥有BAD ENDING、秩序、混沌和中立4种结局，具体通向哪个结局由玩家在流程中作出的选项决定，选择倾向于ミカド国、天使、秩序、ヨナタン的选项会使流程倾向偏向于秩序；选择倾向于东京、恶魔、混沌、ワルタ-的选项则使流程偏向混沌；对双方向的选项有一定制衡，往两个方向都没有极端倾向时则进入中立路线，中立路线的结局也可以说是本作的真结局。



通关特典

无论哪种结局通关，存档后的二周目会自动追加高级难度“熟练者”、恶魔全书、已知恶魔资料、游戏履历和特殊合体的解禁都可自动继承，同时自动继承的还有マイスキル和仲魔スキル增设。队伍里的仲魔并不能继承，惟一可继承的仲魔只有添加在DDS卡片中的那一只。

二周目游戏时玩家可手动选择是转生游戏还是新生游戏，转生游戏继承前一周目的等级、应用点数、金钱、装备和道具，缺点是无法重置主人公的能力数值；新生游戏则是除了自动继承的要素外，其余一概不予继承。

战斗篇

在迷宫或野外与敌人的标记接触后进入战斗，战斗和《真3》一样采用了“行动格回合制”。我方每回合的行动次数=上场队员数，一般是4个。队员行动一次消耗一个行动格，如果成功攻击敌方弱点属性可只消耗半个行动格，增加我方在一回合内的行动次数。而如果敌方的攻击被我方反射或吸收，则会瞬间消耗掉敌方的两个甚至全部行动格，同样等于变相增加了我方行动次数。完成增加行动次数的这一角色有一定几率发生“奸笑”（ニヤリ），发生奸笑以后，该角色在本回合内的攻击力获得提升，且容易回避掉敌方攻击。此外，战斗中选择“次へ”也可以只消耗半个行动格，如果当前行动的队员没有什么作为，不如将行动机会让给其他更强的仲魔或主人公。

战斗中按R键可让队员自动战斗，提高战斗效率，如果学会了针对弱点属性战斗的辅助功能，还可以选择按L键自动战斗，能针对敌方弱点有效打击。

恶魔对话

主人公特有的会话功能，能够通过スカウト将敌方恶魔收进队伍。对话成功与否，要看玩家对对话的选项是否符合恶魔的个性。交涉并非100%成功，具备一定的随机性，有时即使是完全相同的选项，也有一定几率成功或失败。如果己方队伍中已经拥有同样的恶魔，则交谈的恶魔则会立即停止战斗并离去，有一定几率赠与金钱或道具。

攻击属性与耐性

攻击属性分为物理、铳、火炎、冰结、电击、冲击、破魔、咒杀和万能，万能是惟一不受耐性影响的属性，也不会被マカラカ-ン反射，可稳定无差别地对一切敌人造成伤害，不过相应地也无法针对上敌方弱点。破魔和咒杀均属于几率命中的魔法，一旦成功就可一击杀死敌人，但通常成功率低，“审判の光”和“死んでくれる？”是成功率最高的破魔和咒杀魔法，建议玩家习得，而其他的破魔和咒杀由于稳定性太差，所以并不推荐。

耐性一览

耐性等级	解说
弱	弱点属性，受到对应属性的攻击后会大幅扣血，且给敌方增加行动机会
–	对该属性既无耐性也无弱点
耐	对该属性有一定耐性，能削减该属性对自己造成的伤害
无	该属性的攻击对自己无效
反	能够反射该属性的攻击，反而对敌方造成打击
吸	能够吸收该属性攻击并转化为自己的HP

状态异常

受到敌人的部分攻击后可能陷入状态异常，状态异常的种类如下

异常状态名	效果	回复方法
毒	行走一定距离、或在战斗中行动结束时扣减一定HP	魔法ポズムディ或道具ディスポイズン
紧缚	一定回合内无法行动	经过一定回合，使用魔法パトラ或メパトラ
睡眠	无法行动	受到攻击，使用魔法パトラ或メパトラ
混乱	不受玩家指挥擅自行动	经过一定回合，使用魔法パトラ或メパトラ
风邪	能力全方位下降，并且会传染给其他队员	魔法ポズムディ或道具ディスポイズン
迷子	受到冲击属性的攻击后，有一定几率成为迷子，虽然在仓库中能够看到，却不能调遣使用	在当前迷宫中寻找

练级大法

本作的经验数值前后落差非常大，后期动辄几十万、上百万的升级要求经验让追求高等级仲魔的玩家备感疲累。不过不用发愁，官方金手指可解决你的一切烦恼！所谓“官方金手指”，是厂商提供的付费下载任务，特别推荐其中售价为250日元的“地狱の沙汰もレベル次第”，该任务中的敌人会随机掉落加经验的魔导书，其中薄书每使用6本即可让主人公或任意一个仲魔升一级，而厚书更是1本一级，非常便利。

全路线攻略



第一章 实地训练

首先为主角取名，接着跟随声音的指引依次与ワルタ-和ヨナタン相见。OP影像后和イサカル一起来到ミカド城，此时可以在城内自由移动和NPC交谈获得一些情报。

选择“ミカド城へ”→“アキュラ像广场”来参加仪式，装备上ガントレット后点击屏幕下屏确认，主角获得认可成为武士。

此后流程中会多次出现选择肢，其中大部分选择肢会根据玩家的选择而决定最终是走入秩序结局、混沌结局还是中立结局。在以下流程中，有关阵营倾向的选项均会标出其对“秩序”或“混沌”的偏向性。

Q1 ガントレットの仪式で左腕を差し出すかどうか

- 差し出す：秩序
- 差し出さない：混沌

Q2 ガントレットの仪式后でワルタ-に前に会ったことある？と闻かれる

- ある：混沌
- 无い：秩序

Q3 ナラクの入口前で初めてイザボ-に会い、名前を闻かれる

- 名乘る：秩序
- 名乘らない：混沌

转天早晨醒来后，和ワルタ-汇合，一起移动到“ナラクの入口前”参加实地训练。训练开始前会获得300块钱和愈しの水×5，另外“Qの锻冶屋”和“Bの药局”开启，可以购买武器、防具及回复药品，不过现在就300块，什么都买不起。

准备妥当后移动到“ナラクの入口前”，进入魔窟接受训练。



这个魔窟中共需完成3个任务，前两个任务没有地图可看，要等到第三个任务才会出现地图。如果出现仲魔死亡的情况，可以回到宿舍去睡一觉。另外此时无论是主角还是仲魔的战斗力都很低，所以每次战斗结束后都最好存一次档，以防悲剧出现。

- 实地训练 其の壹：战斗教学的任务，跟随提示完成指令即可。
- 实地训练 其の贰：随便收服三只恶魔为仲魔。建议玩家尽快将拥有回复技能的妖精ナパイア收为仲魔，能在战斗中起到一定的帮助。不过比玩家等级高的恶魔是无法被收为仲魔的。
- 最终实地训练：到地下第二层，一直往下走，打倒BOSS“灾いの群”，获胜后开启宝箱得到“女物の指轮”。（“灾いの群”无法被收为仲魔。）

回到アキュラ像广场时会接到新的任务“いざ ミカド城の屋上へ”。前往“待ち合わせ场所”和ヨナタン、ワルタ-同前往屋顶。一番交谈后任务结束。

Q 最终实地训练を攻略后、屋上でワルタ-に质问される

- 性に合っていると思う：混沌
- やり甲斐を感じている：秩序
- わからない：无变化

一觉醒来后前往“Kの酒场”，和老板K对话后查看黑板。之后打开菜单，选择“クエスト”→“チャレンジ”，此时会出现三个任务，分别是“恶魔を狩り爪を集めてくれ”、“ナラクの苔を拾ってきてくれ”和“ナラクに响く狮子の咆哮”。受注第三项任务，移动到ナラク。

进入ナラク后会获得“恶魔合体”的情报，菜单中出现“邪教の馆”的选项，玩家可以在此将多个低等级恶魔合成一个等级稍高一些的恶魔。另外，此时在主线任务栏中还会出现“我が心の同胞に捧ぐ”这个任务，这个任务要先完成挑战任务中的三项后才能解除。

一直来到ナラク的地下二层，这片区域内会出现一种红色的敌人，它就是任务要消灭的オルトロス。这个怪弱冰结、耐火焰和咒杀，连续用冰魔法就能轻松搞定它。

另外两个任务的完成条件分别为：

- 恶魔を狩り 爪を集めてくれ：获得3个格里芬之爪，这个要从魔兽グリフォン的身上才会掉落，不过グリフォン出现的概率较低，玩家可以在一层入口处反复进出刷新，一旦看到出现的是鸟型恶魔的身影就必定是グリフォン无误了。
- ナラクの苔を拾ってきてくれ：探索一、二层时，调查地上的青苔可获得（位置可参考地图上的绿色标志）。

完成三个挑战任务后返回“Kの酒场”，和K交谈选择“纳品する”，上交任务道具后“我が心の同胞に捧ぐ”随之完成。



接到主线任务“同胞の搜索を要请する”，这个任务需要进入ナラク的地下三层去寻找失踪的武士，这片区域内有毒沼泽，如果没学到解毒技能的话，就要去药局购入一些“解毒の乳液”。锻冶屋中还可购入“骨角の剑”。

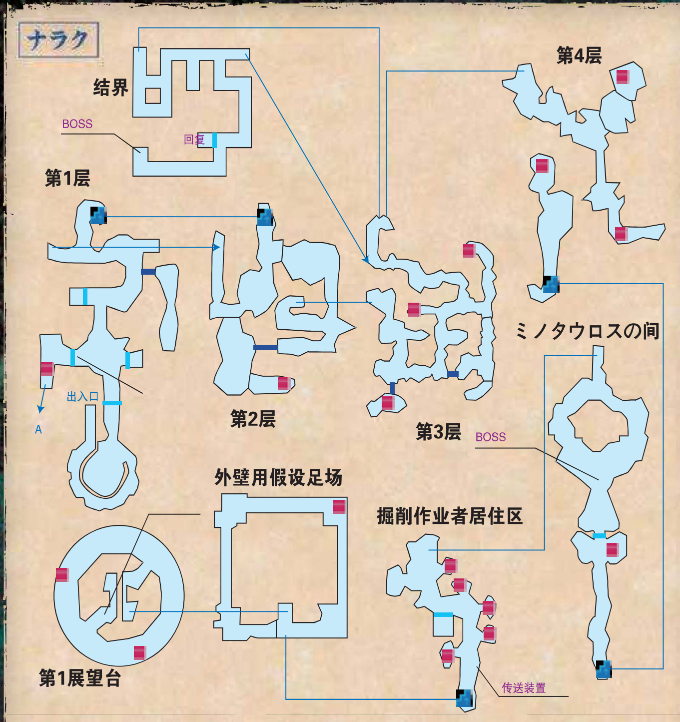
返回ナラク，来到第二层后从左侧的门进入，第一个岔路口往右走，打破尽头的触手进入第三层。往前走不远会出现一名身穿褐色披风的男子，他会召唤出两只ナ-ガ来与主角交手。ナ-ガ一上来就会给自己上加攻击力的BUFF，打人很疼，利用火炎的弱点将它们迅速消灭吧（这场战斗无法说服它们成为仲魔）。

越过毒沼泽后再度遭遇披风男，这次他召唤出了邪鬼ウェンディゴ，这个怪弱火炎和电击，击败之后男子不甘心又召唤出了军势“DDSの群れ”，这场战斗有同伴的帮助，依旧使用火炎和电击魔法即可轻松搞定。

获胜后从前方结界进入，跟随少女的身影走到迷宫深处，遇到スティ-ヴン后进入旁边的房间可以恢复死亡的仲魔。存档一下，继续走到尽头房间中，遭遇BOSS妖树アルラウネ。アルラウネ弱火炎，耐铳、破魔和咒杀，并且她还会使用毒属性的范围攻击。火属性攻击“アギ”对付这个BOSS非常有效，这个技能可从堕天使メルコム处获得。

讨伐成功后返回宿舍入睡。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
外道スライム	物、火、冰、电、冲、破	–
邪鬼ラームジェルグ	冰	物、铳
妖魔ケンタウロス	电	铳
凶鸟フケイ	铳	冲
妖精ナパイア	冰	冲
夜魔モコイ	咒	破
魔兽グリフォン	铳	冲
妖魔チャグリン	冲	破
尸鬼サムライゾンビ	火、破	咒
堕天使メルコム	冰、冲	火、咒
妖虫ミルメコレオ	电	–
妖鸟タンガタ・マヌ	铳、电	冲

第二章 追捕黑武士

起床后接到任务“朝メシを食うぜ”，经过“ミカド城へ”→“城下町へ”→“パン屋”，一番交谈后再去往ミカド湖和イサカル交谈。

Q リンの知り合いかい?
- ●そうだ：秩序
- ●违う：混沌

回宿舍休息，剧情后接到任务“生存者を发见せよ”，需要玩家在该区域内救出三组幸存者。在通往幸存者所在位置的路上会有红色的敌人阻挡，基本都是群体出没的军势，多用AOE技能可速战速决。在地图最右侧的幸存者处会遭遇小BOSS战，BOSS鬼女ストリゲス弱铳、耐冰结。

救出全部幸存者后出现新指令，通往森林深处的道路会开启。来到地图中间位置，打倒BOSS尸鬼イサカル。这个BOSS没有明显弱点，耐破魔和咒杀，尽量挑伤害大的技能来吧。在战斗中会出现两次选择肢，第一次选择关乎到BOSS的行动回数，第二次选择关乎到主角的阵营。

Q1 ラグジュアリ-ズかカジュアリティ-ズか?
- ●自分はラグジュアリ-ズだ：BOSS行动回数+2
- ●自分はカジュアリティ-ズだ：BOSS行动回数清零
- ●构わず战いを续ける：无变化

Q2 とどめを刺してくれないか?
- ●とどめを刺す：混沌
- ●とどめを刺さない：秩序

战斗结束后继续往森林深处走，在地图右上方遇到黑色武士。众人中了魅了术晕了过去，睁开眼时呈现出一幅从未见过的景象。在スティ-ヴン的指引下往右侧前进，来到少女所在的场所。交谈后主角苏醒过来，任务完成。

前往“紧急集会会场”，剧情后再到“Kの酒场”查看黑板会获得新主线任务“黒きサムライを捕缚なさい”，此外还会出现多个挑战任务。

Q 修道院のクエストをやるべきだと思う?
- ●やるべきだ：混沌
- ●やめとくべきだ：秩序

再次返回ナラク，从第三层原本的结界处进入第四层。在地图的右下角玩家可以开宝箱获得“ナラクの键”，用这把钥匙开启第一层紧锁的门后就能打通第一层到第四层的快捷通道。从左下角的断崖跳到另一侧，再往下走，会来到第五层。径直往前走一点会遇到一扇门，门后就是BOSS魔兽ミノタウロス了，记得存个档再开门。这个BOSS实力不俗，火炎伤害无效，弱冰结，最好队伍里能有两个以上角色可使用冰结攻击，否则要想取胜会相当艰难。战斗中会出现两次选择肢，分别是

Q1 その程度で胜てると本气で思っているのか?
- ●全力を尽くすまでだ：主角攻击力下降
- ●そう决意している：主角攻击力上升
- ●闻き流す：无变化

Q2 サムライの实力は底无しか…?
- ●その通りだ：BOSS命中率下降
- ●そんなことはない：BOSS命中率上升
- ●闻き流す：无变化

战胜ミノタウロス后继续往前走，主角获得新武器，这片区域内还可以开启传送装置，并获得新任务“すべてのタ-ミナルを开放なさい”。

来到外壁用假设足场，スティ-ヴン出现，交谈后玩家就可利用邂逅通信来和其他玩家交换恶魔了。

继续往前走会来到圆形的第1展望台，从中间的入口进入触发剧情，随后是BOSS战。BOSSメデュ-サ的弱点是冲击系攻击，队伍中至少要有两人能使用“ザン”这个技能才会相对轻松一些。另外BOSS还会频繁使用火属性和雷属性攻击，注意开战前要调整好身上的装备。战斗中同样会出现两次选择肢，分别是：

Q1 石像の美しさがわかる?
- ●确かに美しい：BOSS攻击力下降
- ●あんなものは丑い：BOSS攻击力上升
- ●构わず战いを续ける：无变化

Q2 濒死になると目を见ろという。
- ●真剑に见诘める：主角限制行动一回合
- ●横目で轻く见る：BOSS防御力下降
- ●构わず战いを续ける：无变化





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖精ピクシ-	–	冲
魔兽スト-ンカ	铳、电	–
凶鸟カマソッソ	铳	–
恶灵ディブク	冰、破	咒
妖精スプリガン	破、咒	物、电

第三章 上野与霞ケ关

获胜后走下楼梯来到1F，一段剧情后抵达东京，接到任务“恶魔讨伐队基地を探し出す”。控制主角往左侧前进，来到上野驿，进入前方的地下街。这里算是个小据点，有武器店、猎人商会等等。进入地下街后右数第一个房间是传送装置，需要消灭一组恶魔后才能使用。

和露天商店的老者对话，选择第二个选项后要求输入密码“アルカソ-ダラ”，这样就能使用密卖所购买武器和防具了。

到“ハンタ-商会”中和站在右侧的男子对话，接到任务“ピアレイ退治”。

由地下街西侧出口来到不忍池，前往位于地图中央偏上一点的船渡点，往里走会出现恶魔ピアレイ。这场战斗分为两个阶段，首先ピアレイ会召唤出军势，用AOE技能迅速将其清理干净，然后ピアレイ就会登场。ピアレイ没什么太有威胁的招式，弱点是火炎魔法，胜利后获得ピアレイ的头，本任务结束。

返回东京的大地图，前往东南方的两国。将ピアレイ的头交给恶魔集团的首领后，在他们的帮助下渡河来到千代田地区。这片地区能进入的地方很多，但现阶段都没有特殊剧情出现。先往南走再往西走来到霞ケ关。

前往地图左侧中部的电梯间入口，会遭到一名男子的阻拦。和他对话后选择“わからない”会出现敌人地灵ツチグモ，它的弱点是冰结和冲击，多用“ブフ”和“ザン”就能轻松解决。

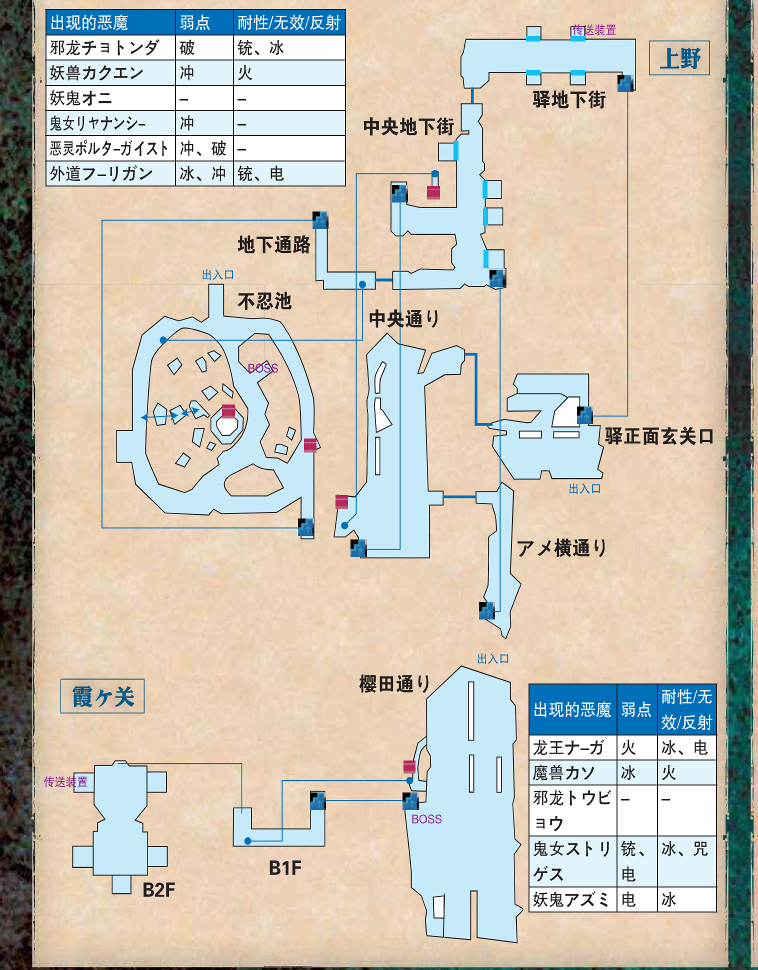
乘坐电梯来到地下，直行来到地下二层。右数第一间屋子里会遭遇战斗，全部都是妖精系，不算强敌，但她们会使用回复魔法，故还是应速战速决。胜利后解放该处的传送装置。

再前往右数第二间屋子，剧情后获得ID卡，用它可以开启左数第一间屋子和正前方恶魔讨伐队基地的门。进入基地内任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”自动完成。一段对话后会出现选项：

Q 君もそう思わないかい?

- ●思う：秩序
- ●思わない：混沌

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪龙チョトンダ	破	铳、冰
妖兽カクエン	冲	火
妖鬼オニ	–	–
鬼女リャナンシ-	冲	–
恶灵ポルタ-ガイスト	冲、破	–
外道フ-リガン	冰、冲	铳、电



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
龙王ナ-ガ	火	冰、电
魔兽カソ	冰	火
邪龙トウビョウ	–	–
鬼女ストリゲス	铳、电	冰、咒
妖鬼アズミ	电	冰

第四章 新宿与都厅

回到大地图，移动到神田后支付500块钱渡河。这片区域被毒沼泽覆盖，需要淌过毒沼泽向西走，直到遇到ハンタ-の女，再往南走，来到一片灯火璀璨的高楼区就是新宿了。

进入新宿后，往前走一点就会遇到女子高中生ヒカル，出现选择肢，从少女口中得知在池袋的某家书店中有关于黑武士的情报。

Q 君たちみかけない颜だよね，どこからきたの?

- ●地上から：秩序
- ●教えない：混沌

同上野一样，在新宿的地下街中也存在着各种店铺，先到地图上方开启传送装置，然后到ハンタ-商会一旁的楼梯口和男子交谈，再前往ハンタ-商会，查看揭示板获得任务“コ-プスどもを杀りやがれ”。先打开菜单，选择挑战任务中的该任务，将其受注，再返回男子所在处，对话后出门。该任务要打倒7只尸鬼コ-プス，它们的身影在地图上呈紫红色，弱点为火炎魔法。全部7只消灭完毕后BOSS幽鬼デュラハン就会登场，她的弱点是电击，物理攻击的效果不大，尽量选择魔法输出吧。中途会出现选项：

Q 恶魔にとどめを刺すか?

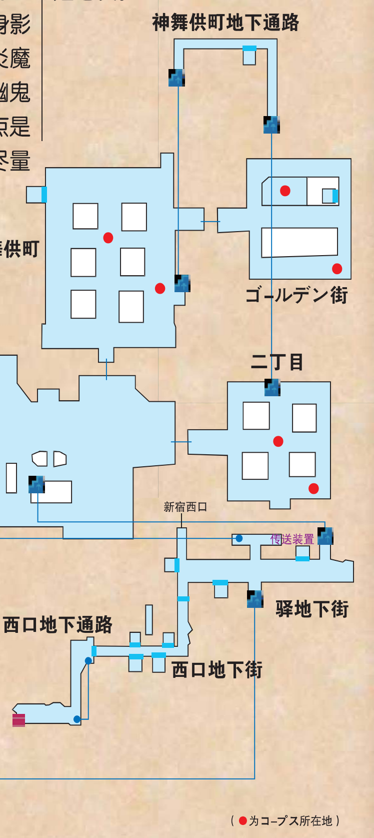
- ●とどめを刺す：混沌
- ●とどめを刺さない：秩序

完成任务后返回新宿地下街，往西走到尽头，和站在铁闸门前的男子交谈，获得新主线任务“いざ都厅の恶魔退治”。从男子身后的通路前往西口驿前，一直往西走，进入红门后遭遇都厅的BOSS。这里阿修罗会的男子会提出质问：

Q 新宿のため あの恶魔を始末してくれや?

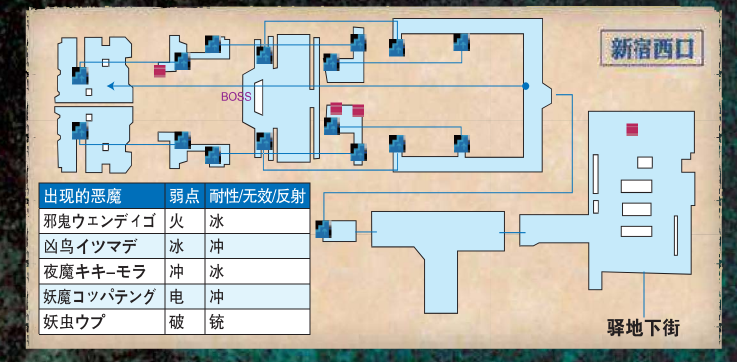
- ●始末する：秩序属性，与BOSS地灵クエビコ交战，难度较高，弱点为火炎属性攻击，胜利后获得4000块钱和地灵の护符。
- ●始末しない→违う：混沌属性，与军势交战，弱点是铳击和电击，胜利后获得地灵の护符。

无论选择哪一个分支，只要战斗胜利，任务就会完成。返回地下街，再回到大地图上，往上走，越过毒沼泽后经由饭田桥的地下道抵达池袋。



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖鸟カラドリウス	铳、咒	破
邪鬼イッポンタタラ	破	火
龙王ノズチ	火	物、冰、电
妖精ジャックフロスト	火	冰
妖精ジャックランタン	冰	火
幽鬼オバリヨン	冰	电

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
外道タトゥ-マン	咒	破
外道ナイトスト-カ-	破	–
恶灵マカ-ブル	铳、破	咒
幽鬼モウリョウ	咒	破
鬼女ヨモツシコメ	破	咒
ゴロツキの群れ	–	物、铳、破



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪鬼ウェンディゴ	火	冰
凶鸟イツマデ	冰	冲
夜魔キキ-モラ	冲	冰
妖魔コッパテング	电	冲
妖虫ウプ	破	铳

第五章 池袋

来到池袋，使用地灵の护符打破结界，得到新任务“**セイオウボ狩りのススメ**”。从第一个区域跳到地面后，由东侧来到第二个区域，进入**ガイア**教团成员把守的大门，来到恶魔的结界中。即将走到尽头时遇到教团红衣女子**カガ**，她会召唤出圣兽**セイギュウカイ**阻挠我们，好在没什么有威胁的技能，轻松搞定后存个盘，进入前方房间打BOSS地母神**セイオウボ**。

セイオウボ的弱点是**ザン**，不过一开始的攻击对她起不到什么效果。紧接着教团成员会出现帮忙，**カガ**以牺牲性命为代价削弱了BOSS的防御，之后再用冲击系魔法对她狂轰滥炸即可。但这个BOSS的血量很厚，要做好打持久战的准备，开战前补足MP是很有必要的。获胜后任务“**セイオウボ狩りのススメ**”完成。

从**サンシャイン**前左下方的出口返回大地图，往上绕行来到池袋的地下街，这里已经彻底荒废没有商店能用了，不过在地图上方的小房间内依旧有传送装置，需要击败“**夜魔キウン+夜魔インキュバス**×2”这个组合才能使用。**キウン**的弱点是冰结、**インキュバス**的弱点是电击。

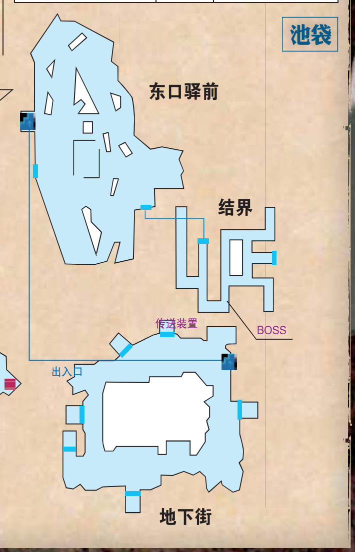
从右侧的楼梯来到池袋 东口驿前，这片区域内有大片毒沼泽存在，如果回复药不够的话可以坐传送装置回城去买。从地图右下方的门进入恶魔结界中，往前走出不远就会遇到曾经交手过的**リリム**军势。可以选择打或是不打，不过如果逃避掉的话，**リリム**军势还是会反复出现的。弱点是冰结系攻击，好在血量不高，基本能在一回合内搞定。来到尽头的房间中，遇到黑武士，会有两个选择肢：

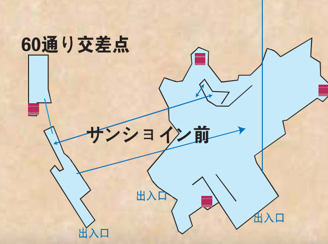
> **Q1** 貴方この东京にすめと言われたら住んでもいいと思えるかしら?
> - 思える：混沌
> - 思えない：秩序
> - わからない：中立

> **Q2** どうしますか?
> - 捕まえる：秩序
> - 捕まえない：混沌

无论如何选择，任务“**黑きサムライを捕缚なさい**”都会完成，然后自动回到**ミカド**国。

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
军势 女帝警备队	–	物、铳、冲、破、咒
天女センリ	电、咒	冲
邪龙ハクジョウシ	火	冰
妖鸟コカクチョウ	冰	铳、冲
鬼女ユキジョロウ	火	冰
妖魔カラステング	冰、电	火、破
妖兽ヌエ	铳、冲	电





第六章 新宿御苑与封灵塔

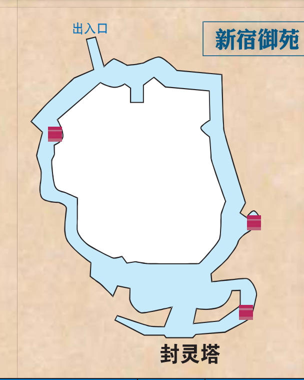
和三人分开后前往城内的“**オベリスク广场**”观看黑武士的处决仪式，没想到摘掉黑武士面具后露出来的脸居然和修女**ギャビ**一一样。尽管黑武士最终被处决，但她所说的话却已动摇民众的心。转天接到**ギャビ**一的指示来到“修道院”中，领取任务“**同胞たちに救いの手を**”。

从传送装置来到新宿，返回大地图，绕行到右下方的“新宿”进入。新宿御苑的地图不算复杂，就是个圆形，进入后往左走，用道具可以熄灭火焰墙。来到南侧出口处遇到一位男子阻挡，选择“**そうだ**”后和魔王**バロ一ル**交手。这个BOSS会频繁使用火炎魔法攻击及范围攻击，团队中最好能有个可以用群体回复魔法**メディア**的人负责拉血线。**バロ一ル**没有明显的属性弱点，火炎和冲击攻击对它都没有效果，多利用物理攻击来磨血吧。

要解救的三位同胞就关在封灵塔**カゴメ**的三个房间中，三个房间全部都有BOSS看守。堕天使**ム一ルム一ル**和堕天使**ゴモリ**一这两个恶魔的弱点都为冰结，不难解决掉。第三个房间中是BOSS魔王**アスモデウス**，它会提出选项，必须选择帮助假面男才能推动剧情。BOSS弱冲击系攻击，会吸收火炎伤害。它的难点在于必定会先制攻击，并且起手就会有一个大伤害范围技。队伍中4个人最好都能使用冲击系魔法，并且有一人要会使用回复魔法**メディア**。

战斗胜利后回到新宿使用传送装置返回修道院，任务“**同胞たちに救いの手を**”达成，接到新任务“**黑きサムライを杀せ**”和“**いざ涩谷へ**”。

> **Q2** 何かしたのか?
> - 実は……：混沌
> - 心当たりはない：秩序



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖树マンドレイク	火	–
堕天使オリアス	冰	火、咒
妖鬼モムノフ	冲	物
フ-ド チュパカブラ	电	破、咒
妖虫オキクムシ	冰、冲、破	铳

新宿御苑 BOSS BOSS BOSS

封灵塔カゴメ

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪神バフォメット	破	咒
妖虫オキクムシ	冰、冲、破	铳
堕天使ハルパス	铳、冲	咒
人间アシュラウ-マン	咒	破
军势バビロニアの群れ	–	物、铳、破、咒
魔王シェムハザ	冲	咒
堕天使ダンタリアン	电	火、冰、冲、咒

第七章 涩谷

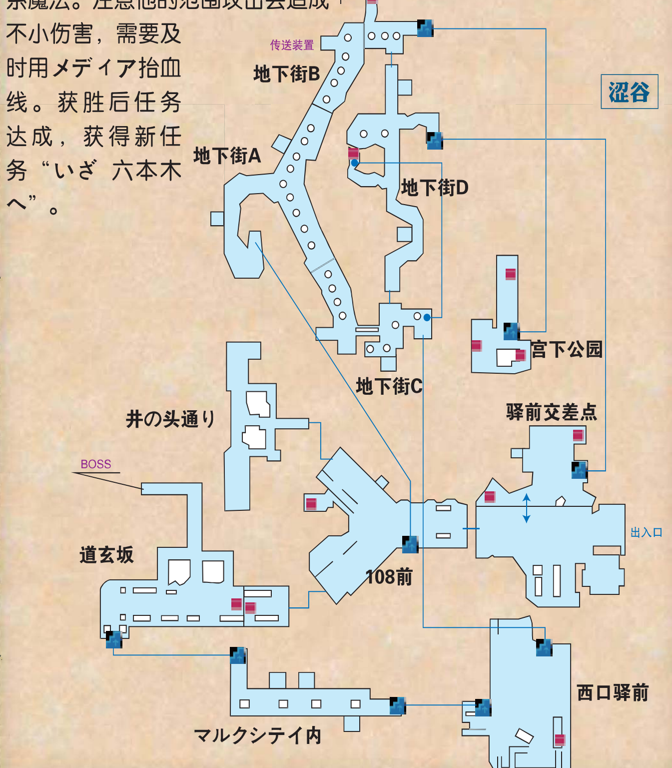


传送回新宿后来到大地图往西南方向走，一直来到三轩茶屋。经过这里的地下道可抵达涩谷。从驿前交叉点一直往左走，抵达108前，然后从地图下方进入地下街，这里的商店全部可以用。先到地下街B去开启传送装置，继续先打败龙王**ヤマタノオロチ**，此恶魔弱电击、火炎和冰结攻击无效。

涩谷的地图非常大，玩家移动时可参考攻略的地图。此番的目的地是道玄坂的尽头，但不能从108前进入道玄坂，只能沿着地下街C→西口驿前→**マルクシティ**内→道玄坂的顺序来移动。来到道玄坂地图的最上方后任务“**いざ 涩谷へ**”完成。和男子交谈后入手新任务“**コウガサブロウを杀りやがれ**”，继续往里走遭遇BOSS龙神**コウガサブロウ**，弱点依旧是冰结系魔法。注意他的范围攻击会造成不小伤害，需要及时用**メディア**抬血线。获胜后任务达成，获得新任务“**いざ 六本木へ**”。

返回大地图，往右走一点的高楼群就是六本木，和**タヤマ**交谈后他会提出任务“**ユリコを杀せ**”，只能选择接受。回到涩谷使用传送装置抵达霞ヶ关，往右上方走，来到两座高楼中间的“丸ノ内”，这里就是东京驿。

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
フ−ド クダ	铳、冲	冰
地灵スダマ	火	电
妖魔ディ−ス	铳	冰
尸鬼サムライコ−プス	火、破	咒
妖精ゴブリン	电	−
妖精セタンタ	−	冲
夜魔インキュバス	电	冲、咒
邪龙バジリスク	冲	咒
妖树スク−グスロ−	火	铳、冲
妖精ケルピ−	冲	冰
魔兽ヘアリ−ジャック	破	咒
军势 妖精の群れ	铳	物、火、冰、电、冲



第八章 银座与筑地本愿寺

进入东京驿后往左走到尽头会遇到教团的人，此处会出现选择肢：

> **Q** どうしますか？
> ●ユリコを杀しに来たという：混沌
> ●ガイア教团に入团したいと言う：秩序
> ●立ち去る：中立

无论如何选择都会进入战斗，妖鬼**モムノフ**的弱点是是冲击系。胜利后继续往前走来到银座的地下街。先往右侧走开启传送装置，这里因为受教团控制所以并不需要战斗。

从地下街往下方走，外出来到大地图后再往前走一点进入筑地本愿寺。进门后遇到一名信徒，获得挑战任务“试练を乘り越えよ”

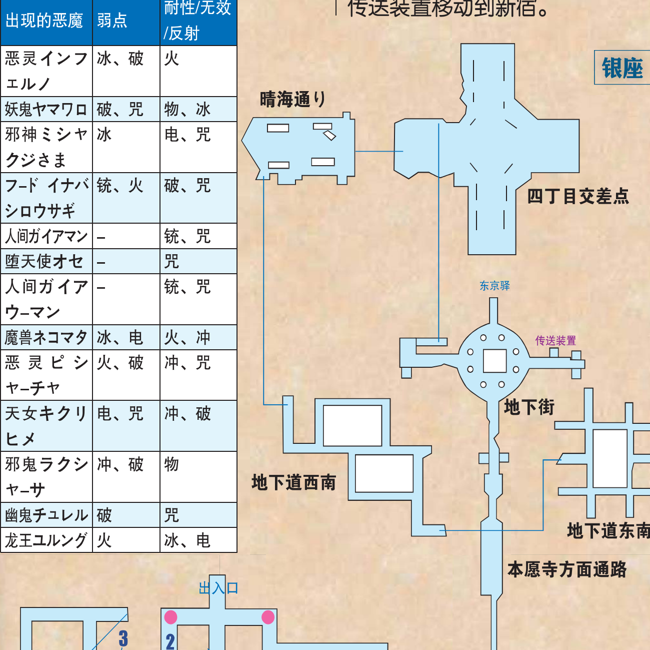
出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
恶灵インフェルノ	冰、破	火
妖鬼ヤマワロ	破、咒	物、冰
邪神ミシャクジさま	冰	电、咒
フ−ド イナバシロウサギ	铳、火	破、咒
人间ガイアマン	−	铳、咒
堕天使オセ	−	咒
人间ガイアウ−マン	−	铳、咒
魔兽ネコマタ	冰、电	火、冲
恶灵ピシャ−チャ	火、破	冲、咒
天女キクリヒメ	电、咒	冲、破
邪鬼ラクシャ−サ	冲、破	物
幽鬼チュレル	破	咒
龙王ユルング	火	冰、电

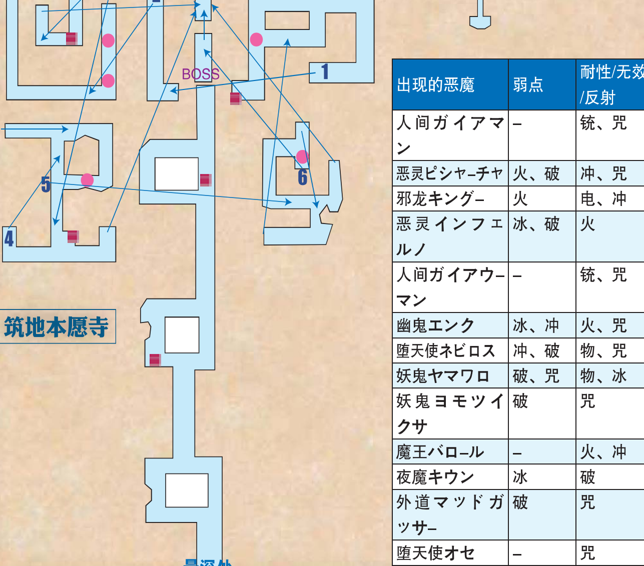
（需进入菜单中受注）。这个任务要求玩家抵达本堂，但要顺利抵达必须先消灭路上的所有红色敌人才行。玩家可以参照地图上的数字标号来移动，抵达本堂门前时会有BOSS战。

BOSS鬼女**タ−ラ**没有明确的属性弱点，使用高伤害的物理攻击和铳攻击来解决她吧。

进入本堂中，任务“试练を乘り越えよ”完成。一群人掉进了哲学の回廊。这里会有出现三个选择肢，持续选左的话偏混沌，持续选右的话偏秩序。

和莉莉丝一番交谈后，**ワルタ−**离队，获得任务“**真の恶を教えてあける**”。直走返回本愿寺，再返回银座地下街的中央，遇到正在交谈的**ワルタ−**和**ヒカル**。从**ヒカル**处获得“**マッチの箱**”，然后从传送装置移动到新宿。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
人间ガイアマン	−	铳、咒
恶灵ピシャ−チャ	火、破	冲、咒
邪龙キング−	火	电、冲
恶灵インフェルノ	冰、破	火
人间ガイアウ−マン	−	铳、咒
幽鬼エンク	冰、冲	火、咒
堕天使ネビロス	冲、破	物、咒
妖鬼ヤマワロ	破、咒	物、冰
妖鬼ヨモツイクサ	破	咒
魔王バロ−ル	−	火、冲
夜魔キウン	冰	破
外道マッドガッサ−	破	咒
堕天使オセ	−	咒

第九章 ミッドタウンと逆さヒルズ

从新宿地图右上角的出口来到东口大通り，再从上方的出口来到神舞供町，前往右上角的フロリダ店。回答フジワラ提出的问题：

Q 君は一緒に暮らしていけると思うか？

- 思う：混沌
- 思わない：秩序

剧情后ワルタ-归队，返回新宿，通过传送装置抵达涩谷，返回大地图，一直往东走，来到ミッドタウン。ミッドタウン被恶魔英杰テンカイ守护着，一定要进行战斗。テンカイ无特定的弱点，给予一定伤害后他会向主角不断地提问：

Q1 貴様が理想とする東京とはいかなる都であるものか？

- 秩序による平和な都：对应秩序属性
- 自由に生きる混沌の都：对应混沌属性
- 秩序と自由を并せ持つ都：对应中立属性

玩家回答这个问题时应选择与自身属性相同的答案，可提升主角的能力。



Q2 阿修罗会の真实を见てどうする？

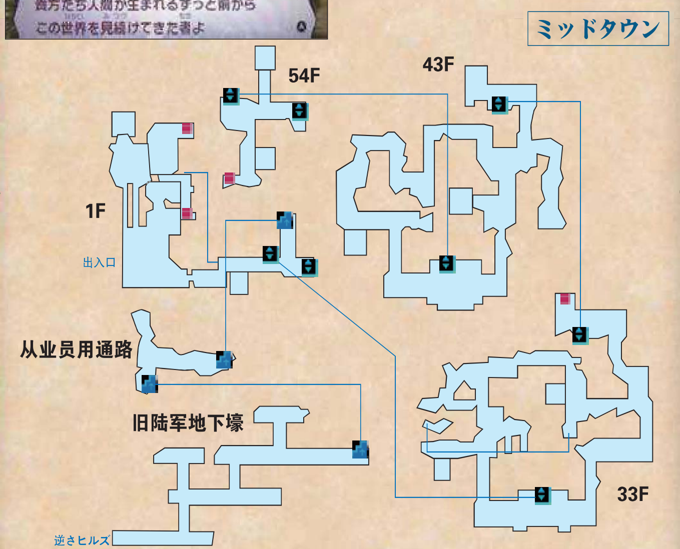
- 改革する：混沌
- 维持する：秩序
- 分からない：中立

胜利后乘坐电梯经过33楼、43楼抵达54楼，进入电梯旁的房间，和天使マンセマット交谈后1楼的结界就会消失。

返回1楼，进入刚才被火焰隔断的区域，经过从业员用通路、旧陆军地下壕，抵达逆さヒルズ。

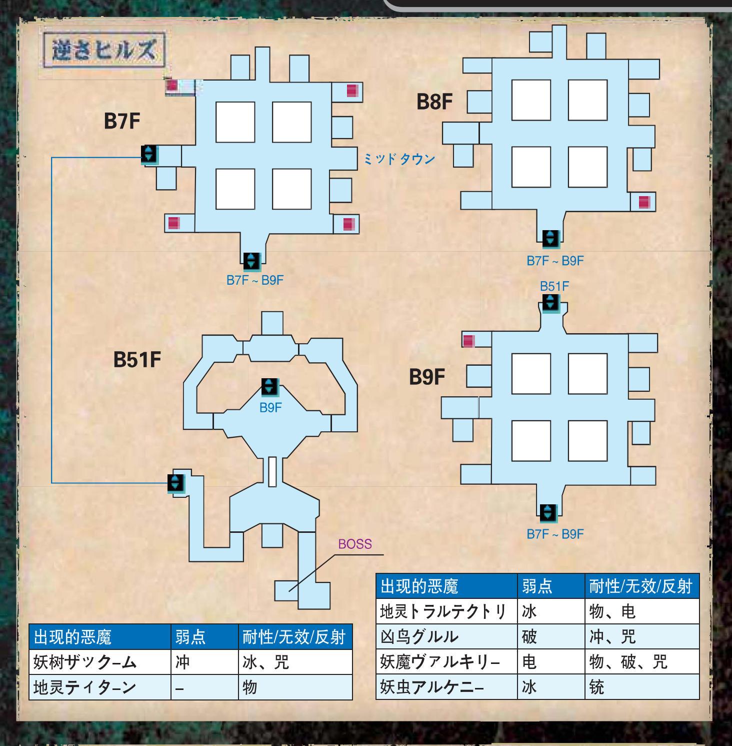
B7F北侧的房间中可以入手一把2番的钥匙，B8F同样是在北侧房间中入手3番的钥匙，来到B9F的西侧房间中要与死者军势交战，LV47的等级较高，集中使用火炎魔法攻击吧。胜利后得到4番的钥匙，前往北侧的电梯使用钥匙来到B51F。下楼梯后正前方的房间中了解到赤玉的真相，任务“真の悪を教えてあげる”完成。离开房间后空间会变成红色，上电梯后不久出现剧情，醒来后已回到六本木ヒルズ。

新任务“然る御方よりの传言です”开始。回到涩谷乘坐传送装置返回ミカド国，前往城下町的シンジュク村への小道，剧情后出现路线分支，选择秩序的话前往ナラク入口和ヨナタン汇合，选择混沌的话返回宿舍和ワルタ-汇合。此处是游戏中首个分歧点，如果要体验两条路线的剧情的话，就要在作出选择前另存一个档。



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
地灵ティタ-ン	–	物
妖虫アルケニ-	冰	铳
地灵ツチグモ	冰	电
妖精シルキ-	火	冰

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
龙王ゲンブ	火	冰、破
魔兽ショウジョウ	冲	火
邪鬼オ-ガ	电	物
死神ヘル	火	冰、咒



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖树ザックーム	冲	冰、咒
地灵ティタ-ン	–	物

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
地灵トラルテクトリ	冰	物、电
凶鸟グルル	破	冲、咒
妖魔ヴァルキリ-	电	物、破、咒
妖虫アルケニ-	冰	铳

第十章-1 ヨナタン路线

返回银座赶往筑地本愿寺，遇到濒死的男子后选择“ベンチへむかう”，直走来到防空壕，再往下方前进，开门打BOSS邪鬼ギリメカラ。物理攻击和铳击对这个BOSS都没有效果，而且它的攻击力高、行动回数又多，群体回复魔法是必不可少的，另外也可以给我方上回避率增加的BUFF来减少受伤的几率。

继续往里走，快要走到地图下方的门口时一位女信徒会变身成鬼女タ-キニ-与我们交手。她的弱点是冰结攻击，整体实力比前一个BOSSギリメカラ要低不少，持续冰魔法攻击就可搞定。

进入前方的房间中打BOSS夜魔リリス。弱点是铳击属性，电击系攻击会被吸收，另外莉莉丝使用的魔法攻击也是电击系的，开战前记得先把弱电击的仲魔换下场。同之前的BOSS一样，莉莉丝受到一定伤害后就会向主角提问：

Q1 さあ その感情をもっと颜に出して 私にぶつけてみなさい

- リリスを睨みつける：主角全能力下降
- リリスに微笑みかける：BOSS防御力下降
- 构わず战いを续ける：无变化



Q2 战いの兴奋…涌き上がる力の冲动を…

- 确かに感じる：主角全能力下降
- 微尘も感じない：BOSS防御力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

打倒莉莉丝后，“黒きサムライを杀せ”和“ユリコを杀せ”这两个任务同时完成，获得新任务“胸骚ぎがするのだ”。

前往六本木ヒルズ，从人质手中获得钥匙，然后重返逆さヒルズ的B51F。来到正前方的房间中，得到密码的情报，然后前往地图上方的房间，和工场长交谈获得密码“1603”。输密码的地方在下了楼梯后的右手边，如此一来所有无法进入的门就全部可以打开了。玩家可以先乘坐左下角的电梯回到B7F拿武器“小乌丸”，再去右下角打BOSS。

邪神ヤソマガツヒ的弱点是火炎攻击，比较恐怖的是它的“太古の怨念”这一招，会给我方施加毒、风邪、麻痹、睡眠等多种不利DEBUFF，没有解除这些DEBUFF的技能的话，最好就将全队全部换成可使用火炎攻击的，争取在一回合内解决掉它。

返回大地图，经过涩谷往北走，路过千驮ヶ谷时进入会有一段

剧情，然后继续在大地图上往东北方向前进，来到市ヶ谷驻屯地。ヨナタン路线中这里不需要打BOSS，一直来到B3F的最下方的房间，ワルター出现向主角提出质问：



Q1 同じカジュアリティーズとして…なあ?
- ●わかる：混沌
- ●わからない：秩序

Q2 人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか?
- ●ある：混沌
- ●ない：秩序

第十章-2 ワルター路线

返回银座赶往筑地本愿寺，入口处收到教团民众的欢迎。进入正尝和リリス会面，得到新任务“真の乐园へ连れていってあげる”。传送到涩谷，来到大地图后往北走进入千驮ヶ谷，与BOSS龙神**コウガサブロウ**交战。这个BOSS和之前并无区别，依旧是用冰结攻击来解决它。

获胜后往右上方走来到市ヶ谷驻屯地。地图和ヨナタン路线是一样的，但多了几个BOSS要打。B2F西侧的小房间中打英杰**ミチザネ**，弱点是冰结属性。东侧的小房间中打天津神**オモイカネ**，弱点是火炎属性。两个BOSS全部消灭后B2F的火焰结界才会解除。

来到B3F地图最下面的房间进入，先回答一个问题：

Q 平穏を乱すのを许されると思うか?
- ●思う：混沌
- ●思わない：秩序

打BOSS英杰**ヤマトタケル**。它没有明显弱点，但会反射电击系攻击，给予一定伤害后BOSS会提出质疑：

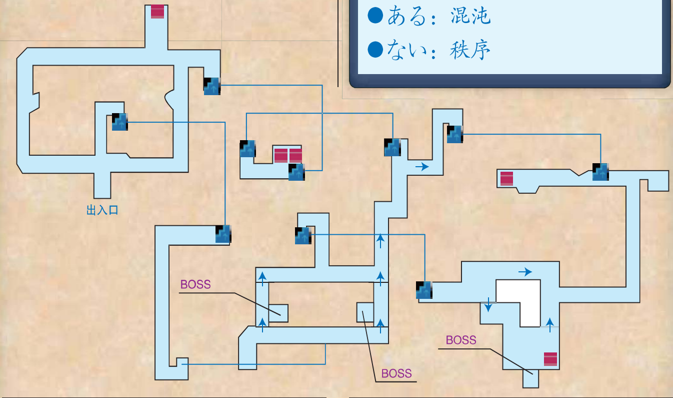
Q1 我とは比にならぬと知れ
- ●所诠は国家の犬だろう：BOSS攻击力和防御力上升
- ●今はタヤマの手下だろう：BOSS攻击力下降
- ●构わず战いを续ける：无变化

Q2 このような行いを是とするのか?
- ●是とする：BOSS防御力下降
- ●是としない：BOSS攻击力上升
- ●构わず战いを续ける：无变化

战胜BOSS经过一段剧情回答白影提出的问题。

Q2 人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか?
- ●ある：混沌
- ●ない：秩序

市ヶ谷驻屯地



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
鬼女クロト	冲	火、破、咒
天使サラスヴァティ	火	冰、破
龙王ウロボロス	–	物、冰、电、破、咒
军势カチコミの群れ	–	物、铳、破

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
鬼女ラケシス	冰	电
邪鬼グレンデル	破	物、铳
死神オルクス	火、电	物、冰、冲、咒
鬼女アトロポス	火	冲、破、咒
军势猛者の群れ	–	物、铳、咒

第十一章 沙漠的东京

醒来后和ヨナタン、ワルター汇合，来到外面后发现东京已经变成了一片荒野。往西北方向前进，在一片圆形沙地中有一块建筑废墟--新宿，进入其中遇到一批难民，出现选择肢：

Q このままだと杀られちまうかも…
- ●杀られる前に杀る：混沌
- ●様子を见る：秩序

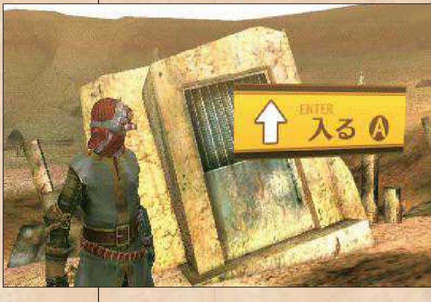
一行人被带入一间空旷的房间中，一个纯真的声音向众人提问：

Q 悪魔召唤プログラムを见せて
- ●见せる：秩序
- ●见せない：混沌

之后可以自由移动，但是此时地图机能还没有恢复，玩家只能跟着感觉走了。来到上一层，在通往地面的楼梯的右侧房间中和**アキラ**交谈，**アキラ**提出要用装置作为报酬让主角帮他消灭魔王**プルート**，只能选择接受。

地图机能恢复，获得新任务“君たちを救世主と见入んで”。前往楼梯时还会接到任务“いざ 砂漠の涩谷で悪魔退治”。

来到大地图，往右下方走，来到霞ヶ关。进入恶魔讨伐队基地，右数第一个门是传送装置，传送至涩谷。进入地下シェルタ-内部，再来到恶魔的结界中，走到最上方的房间展开BOSS战。



第一个BOSS是军势**自缚の群れ**，弱点是火炎魔法，没什么难度。打倒军势后死神**イシュタム**就会登场，她会以极高频率使用全体即死魔法，如果玩家和仲魔都不耐咒杀的话，每回合给自己上一块“テトラジャの石”也是个不错的战术。胜利后任务“いざ 砂漠の涩谷で悪魔退治”完成。

从涩谷的传送装置回到霞ヶ关，来到大地图往右下方走，越过大桥后来到プルート城。一进城就遭遇军势アーミー的袭击，虽然没有属性弱点，不过血量也不算厚，多用群体攻击技能很快就能解决掉。

プルート城的地形较为复杂，大家移动时可以参考地图的标号顺序来走。来到标号12处，再往前走就是BOSS战了。

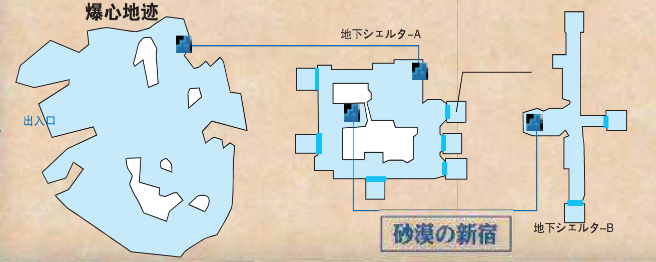
BOSS魔王プルート弱点为冰结，火炎和铳击会被吸收，给予一定伤害后会出现选择肢：

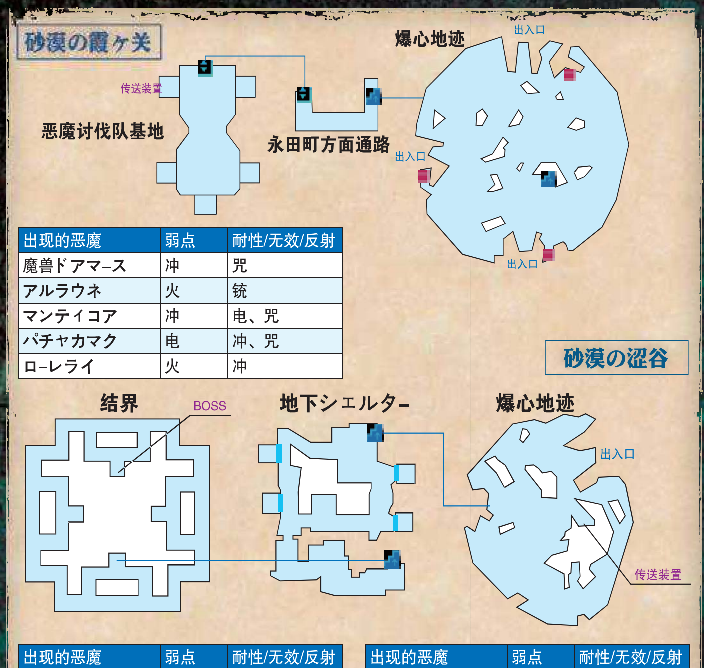
Q 考えるまでもない、そう思うだろ?
- ●确かに考える価値はない：混沌
- ●考えるくらいはしてもいい：秩序

打倒魔王プルート后返回1楼，再从大地图回到新宿，来到地下2层正前方的房间，任务“君たちを救世主と见入んで”完成，入手道具“ヤマトのリモコン”。

离开新宿后往东走，会看到一幢完好的建筑，这里是市ヶ谷驻屯地。和之前的地图是一样的，依旧有许多扇门单向通行，来到B3F的无限发电炉所在地，选择“押す”。

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
尸鬼パトリオット	火	铳、咒
妖鸟タイホウ	铳	冲
魔兽ドアマース	冲	咒
妖魔シウテクトリ	冰	铳、火、咒
凶鸟アンズー	冲	电、破

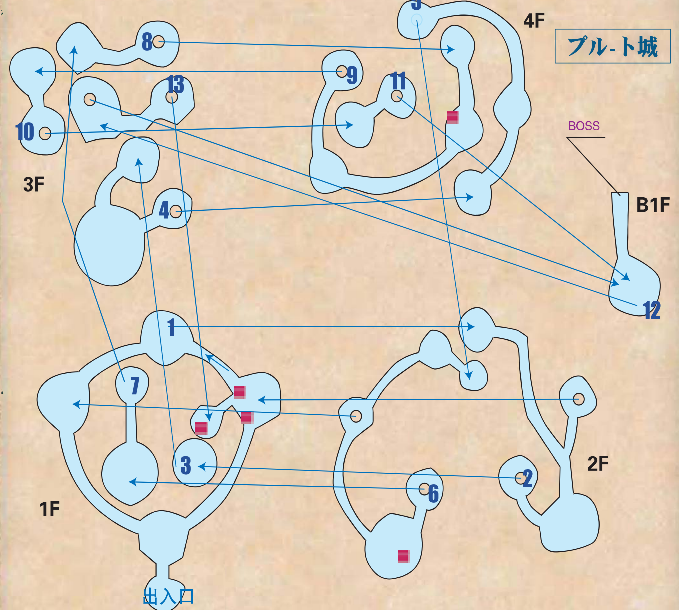




出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
魔兽ドアマース	冲	咒
アルラウネ	火	铳
マンティコア	冲	电、咒
パチャカマク	电	冲、咒
ロ-レライ	火	冲

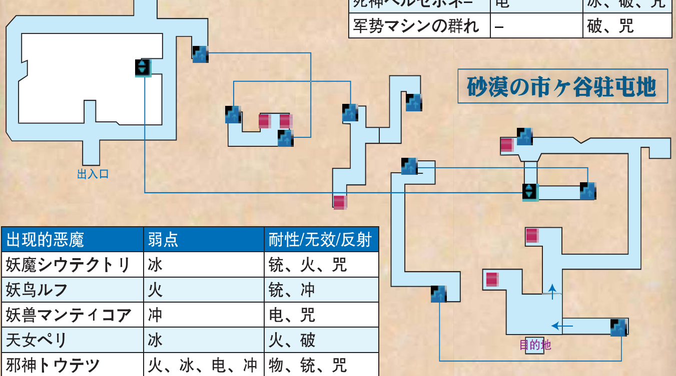
出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
死神ペルセポネ-	电	冰、破、咒
魔兽オルトロス	冰	火、咒
凶鸟グルル	破	冲、咒

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
恶灵ガロット	火、破	铳、咒
地灵ゴグマゴグ	火、冲、咒	物、冰、电



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
マシンPア-ミ-	–	–
妖兽カプラガン	冲	火
妖精ナジャ	–	破
死神ヘル	火	冰、咒
地灵ゴグマゴグ	火、冲、咒	物、冰、电
妖兽カトブレパス	破	物

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖兽ア-ルキング	火	铳、电、破、咒
凶鸟アンズ-	冲	电、破
邪神トウテツ	火、冰、电、冲	物、铳、咒
妖鸟タイホウ	铳	冲
邪鬼ギリメカラ	电、冲、破	铳、咒
死神ペルセポネ-	电	冰、破、咒
军势マシンの群れ	–	破、咒



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖魔シウテクトリ	冰	铳、火、咒
妖鸟ルフ	火	铳、冲
妖兽マンティコア	冲	电、咒
天女ペリ	冰	火、破
邪神トウテツ	火、冰、电、冲	物、铳、咒
妖精ヴィヴィアン	火	冰、破、咒

第十二章 爆炎的东京

醒来后回到了恶魔讨伐队基地，前往右数第三个房间和アキラ交谈，离开后再回去交谈一次，选择“倒す”，得到新任务“新宿はもらった”。

返回大地图往西北方向移动，移动到快靠近版边时出现的入口就是新宿。往前走一点就会有强制战斗，幽鬼ヴェ-タラ的弱点是火炎属性，不算是难对付的敌人。

继续往南走会来到新宿御苑，不过里面除了一些遗物外没什么特别的东西。进入新宿的地下街，来到地图最西端的铁闸门前，调查后进入恶魔结界，来到右上角的房间中打BOSS。

第一个BOSS是军势“ヤクシャの群れ”，弱点为冲击系攻击，会反射冰结。打倒军势后魔神マハ-マユリ登场，他的弱点是电击属性，冲击系无效。开战后他会以很大概率对我方任意仲魔使用即死魔法，并且战斗中他还会不断给自己上魔法反射罩和回血。好在伤害都不算很高，团队中如有3人以上能使用电击魔法的话就可轻松取胜。

剧情后出现选择肢：

Q 元の世界に帰りたい?

- 帰りたい：秩序
- 帰りたくない：混沌

获得新任务“东京王になるんだぜ”。返回大地图往右走，来到市ヶ谷驻屯地。剧情中出现选择肢：

Q なか变だよな?

- 变だ：混沌
- 变ではない：秩序

市ヶ谷驻屯地的地图和之前有所不同，从1F的左侧楼梯来到2F，先到上下两个房间中消毒，再来到最右边中间的房间中和恶魔交谈后入手钥匙，用它可以开启2F中间的电梯，乘坐电梯移动到B3F，之后沿路一直走就能来到最下面的房间，里面是BOSS东京王ケンジ。

61级的东京王ケンジ对玩家来说是个强敌，他的物理攻击伤害很高，最好团队中能有一人可以使用“テトラカ-ン”这个技能来反射BOSS的攻击，另外能应对咒杀的技能最好也带上。BOSS的弱点是火炎和冲击，一番轰炸后BOSS提出质问：

Q お前らも燃えてきたろ?

- 不敌な笑みで应える：BOSS攻击力上升
- 苦しそうな颜で应える：BOSS攻击力上升、主角防御力下降
- 杀气を入めた颜で应える：BOSS防御力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

打到一定程度后BOSS会假死，此时出现选项问是否要取回リモコン。暂时不要取回，否则会导致全能力下降。再差不多攻击一个回合后BOSS才会真正死去，任务“东京王になるんだぜ”完成，入手リモコン。再次按下机关又会出现白色身影，出现选项：

Q1 世界を「无」にしてはもらえまいか?

- 世界を无にする：进入战斗，破坏装置后进入BAD END。
- 世界を无にしない：会出现下一个选项。

Q2 世界をどうする?

- 世界を维持する：秩序
- 世界を破坏する：混沌
- わからない：中立

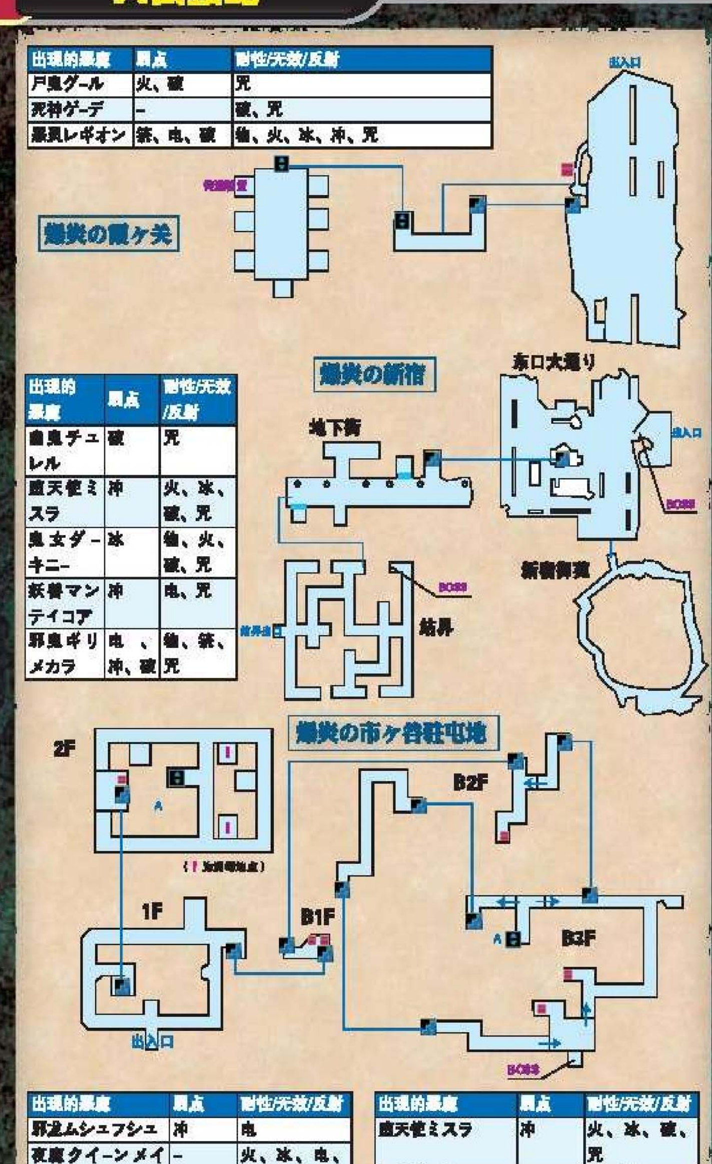
若当前玩家的属性为秩序，那么选择“维持”的话就会进入秩序路线，之后和ヨナタン汇合。

若当前玩家的属性为混沌，那么选择“破坏”的话就会进入混沌路线，之后和ワルタ-汇合。

若玩家选择了与当前属性相反的答案的话，スティ-ブン就会出现，之后就进入中立路线，和イザボ-汇合。

不过上述情况只能作为一个参考，具体结果如何还要看玩家之前所做出的选择。假如一直在选偏秩序向的回答，那么很有可能即使选了“破坏”也仍会走入秩序路线的。反之同理。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
尸鬼グール	火、破	咒
死神ゲーデ	-	破、咒
恶灵レギオン	铳、电、破	物、火、冰、冲、咒

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
幽鬼チュレル	破	咒
堕天使ミスラ	冲	火、冰、破、咒
鬼女ダーキニー	冰	物、火、破、咒
妖兽マンティコア	冲	电、咒
邪鬼ギリメカラ	电、冲、破	物、铳、咒

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪龙ムシュフシュ	冲	电
夜魔クイーンメイブ	-	火、冰、电、冲
堕天使デカラビア	铳	咒

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
堕天使ミスラ	冲	火、冰、破、咒
死神ゲーデ	-	破、咒
龙王ヤマタノオロチ	电	火、冰

第十三章 黑与白之森

无论是走入秩序路线、混沌路线还是中立路线都要打以下的内容

剧情后获得任务，要求打倒隐藏在森林中的4个ホワイトメン。ホワイトメン所在位置是依次出现的，位置不定。首先要先把全部地图都探开，待有警报提示时就说明该地区出现了BOSS。这几个BOSS都没有明显的属性弱点，并且他们都会使用对群体的咒杀魔法，所以最好要有テトラジャ这个防即死的技能，假如没有的话能提高咒杀耐性的技能或是“テトラジャの石”也可以。

拥有イザボー外貌的BOSS是个难点，她血量越低时越会使用伤害巨大的AOE技能，很容易灭团，玩家只能尽可能地将仲魔的血线提上去（低于400都比较危险），然后团队中要有一人可使用“メディアラハン”这个全体回满血的技能，每次イザボー攻击后就立刻回血，还要有一个仲魔负责上耐咒杀的BUFF。

最后一个BOSS是イサカル外形的敌人，物理攻击对他最有效果。依旧是给予一定伤害后会出现选择肢：

Q1【秩序】お前らも神に殺され得る、そうは考えぬのか?

- その可能性はある：BOSS全能力+1，我方全员全能力-1
- 自分は殺されない：BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける：无变化

Q1【混沌】お前らもまた秩序をほっし得る そうは考えぬのか?

- その可能性はある：BOSS全能力+1，我方全员全能力-1
- 自由こそすべてだ：BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける：无变化

Q1【中立】お前は何を思い浮かべるのだ?

- 神：BOSS全能力+1，我方全员全能力-1
- 悪魔：BOSS全能力+1，我方全员全能力-1
- 人々：我方全员全能力-1
- まだ分からない：我方全员全能力+

Q2【秩序】彼がお前の選択を知ったらどう思うか気になりはしないのか?

- ワルターのことが気になる：BOSS全能力+1，我方全员全能力-1
- ワルターのことは知らない：BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける：无变化

Q2【混沌】彼がお前の選択を知ったらどう思うか気になりはしないのか?

- ヨナタンのことが気になる：BOSS全能力+1，我方全员全能力-1
- ヨナタンのことは知らない：BOSS全能力-1
- 構わず戦いを続ける：无变化

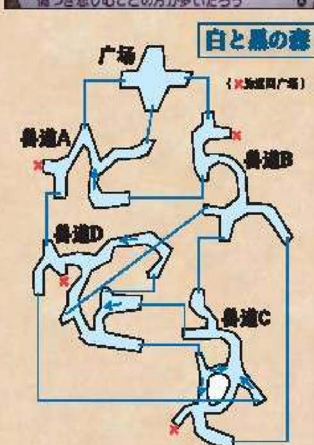
Q2【中立】選択を知ったらどうなるか気になりはしないのか?

- 2人のことが気になる：我方全员全能力+1
- 2人のことは知らない：主人公HP为1、MP为0
- 構わず戦いを続ける：无变化

全部四人打倒完毕后，相应的任务完成，剧情后获得新任务。

走秩序路线的请看“终章 秩序的国度”，走混沌路线的请看“终章 混沌的乐园”，走中立路线的请看“终章 人类的未来”。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
凶鸟カウ	铳、冰	火
妖精オベロン	电	冲
魔王ロキ	-	铳、冰、冲、咒
魔兽アーマーン	冰	咒
魔王アバドン	电	火、破、咒
妖魔マスターテリオン	破	火、冰、咒

秩序路线 LAW

终章 秩序的国度

回到东京池袋，返回大地图后经过千驮ケ谷抵达市ケ谷驻屯地。进门后就要与イザボー交手，她会召唤出她的三只仲魔出来，保险起见还是采用物理攻击较为稳妥。当イザボーHP下降到一定程度时，会出现选择肢：

Q そんなことが本当に許されると思って?

- 許されると思う：BOSS攻击+2
- 許されないが仕方ない：主人公防御-2
- 許される必要があるのか：敌方行动回数消失

HP继续下降时出现第二选择肢：

Q イザボ–に対してどのような态度で应えますか?

- 手を差し伸べる：BOSS全能力+2
- 刃をむける：主角全能力+2
- 何も答えない：BOSS全能力+1、主角全能力+1

总得来说，イザボ–并不算难对付的敌人，获胜后往前走让天使破坏封印，来到ルシフア–パレス 无限の间。这里只有一张地图，无论走哪个门都会回到此场景内。先把地图完全探开，当1楼出现2个宝箱时从2楼东南侧的门进入，打BOSS魔王ルキフグス。ルキフグス不存在弱点，但会反射冲击和铳击，好在HP也不高，不难搞定。

胜利后从一旁的门返回1楼大厅，此时大厅中会有3个宝箱。这次进入1楼西侧的门，打BOSS魔王ベリアル。火炎属性对这个BOSS无效，另外要注意它的火炎攻击和物理攻击都会造成不小的伤害。

战胜恶魔ベリアル后无限の间的中央会出现一道紫光，进入来到无限光の间。在地图正上方房间的楼梯后方是传送装置，需战胜三人一组的恶魔后才能使用。

从无限光の间左下角的门来到明星廊，再往前走就是最终BOSS战了。魔王ルシファ–有两个形态，全都不存在明显弱点。第一形态下多用物理攻击和铳击输出，给予一定伤害后ルシファ–会向玩家提出质问：

Q 汝の为に斗いをなす?

- 大いなる神：主角的HP与MP全回复
- 东京の人々：主角全能力–1
- 自分自身：主角无法行动一回合、BOSS行动回数+2
- 何も应えない：BOSS全能力+1

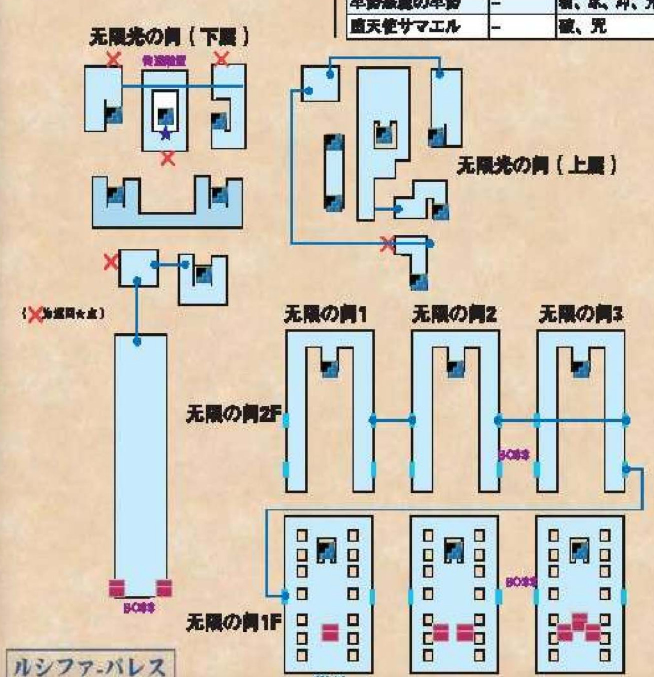
继续攻击几个回合后ルシファ–会变身成第二形态。该形态下BOSS会不断将我方仲魔踢出队列，主角只能再次将它们召回队中。给予一定伤害后BOSS再次发问：

Q 威压的な眼光が突き刺さってくる

- 激しく睨み返す：主角HP为1、MP为0
- 静かに见诘め返す：主角HP与MP回满、行动回数+2
- 穏やかに目を閉じる：敌方行动回数消失
- 气高く视线を逸らす：主角攻击力–3

这场战斗并不算难，关键是要保持好血线，团队中最好有两人可以负责群体回血，这样才能在其中一人被提出队列后还能照顾到全队的血量。胜利后任务“今日の安宁が明日も续く世界”完成，游戏通关。

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
幽鬼ヴェータラ	火、破	咒
鬼女ランダ	电	物、銃
堕天使ムールムール	火	电、冲、咒
邪龙ヤム	电	咒
邪龙ファフニール	冰、电	物、銃
夜魔マーヤー	銃	破、咒
魔王ツィツィミトル	–	破、咒
魔王シュウ	火	冰、冲、破、咒
魔王スルト	冰	火、破、咒
平将最强の平将	–	物、冰、冲、咒
堕天使サマエル	–	破、咒



混沌路线 CHAOS



来到市ヶ谷驻屯地1F，靠近出口时遇到イザボ–，她会召唤出仲魔与我方交手。使用物理属性的AOE攻击较为有效，战斗中同样会出现选择肢。

Q1 そんなことが本当に许されるとおもって?

- 许されるとおもう：BOSS攻击+2
- 许されないが仕方ない：主角防御–2
- 许される必要があるのか：敌方行动回数全消失

Q2 イザボ–に対してどのような态度で应えますか?

- 冷たく见下す：BOSS全能力+2
- 刃をむける：主角全能力+2
- 何も应えない：BOSS全能力+1、主角全能力+1

获胜后回到涩谷，乘坐传送装置返回スカイ，一路往上来到ミノタウロスの间的入口，由路西法解开封印来到プルガトリウム 第1冠。这张地图非常简单，首先要进入左右两个门消灭BOSS，中间的门才会开启。

左边门中是一波天使军势，很好解决掉。右边门中是大天使カスフエル，弱点是火炎攻击。

进入中间的门来到第2冠，第2冠和第3冠之间靠着红色的光门相互传送，迷宫出口位于第2冠的正下方。

第4冠的地图和第1冠类似，正前方有5道门，左一是天使军势；右一是天使アスラエル，弱点为冰结。左二和右二两扇门通往第5冠，中间的门是传送装置，要击败一组敌人后才能使用。

来到第5冠，先到右边的房间打大天使ハニエル，无明显弱点。胜利后前往左边的房间，打大天使セラフ。这个BOSS比较独特，他会持续给自己上防御壁，致使我方攻击无效。玩家要仔细观察其防御壁的颜色，并使用相应的魔法来中和防御壁效果：红→火炎、蓝→冰结、绿→冲击、黄→电击。破坏防御壁后再随便用各种大招开轰即可。

从中央的门来到第6冠，这里与第2、3冠类似，都是靠光门传来传去，出口位于第6冠的中间位置。再往前走就是打最终BOSS了。

BOSSメルカバ–无明显弱点，各种大伤害技能随便丢吧。

Q 汝は谁のために捧げるのか?

- 全ての恶魔たち：主角无法行动一回合
- 东京の人々：主角全能力下降
- 自分自身：主角全能力上升
- 何も应えない：BOSS攻击力提升

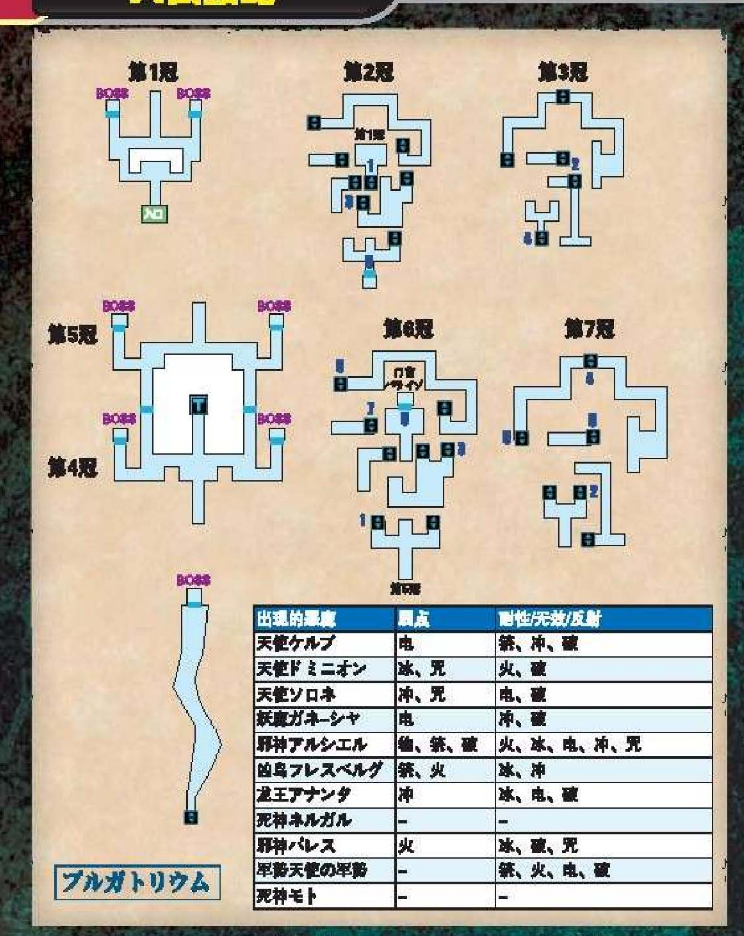
继续攻击几个回合后メルカバ–会变身成第二形态。给予一定伤害后BOSS再次发难：

Q メルカバ–の严かで神圣な眼差しがリンの心身を贯く

- 杀意を入めて睨む：主角命中率大幅下降
- 穏やかにうけいれる：主角损血、MP为0、麻痹
- 恶意を入めて笑う：主角全能力上升
- 邪险に目をそらす：主角全能力下降

胜利后移动到“墨上”和路西法一起见证ミカド国的毁灭与新世界在混沌中诞生。游戏通关。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
天使ケルブ	电	统、冲、破
天使ドミニオン	冰、咒	火、破
天使ソロネ	冲、咒	电、破
妖魔ガネーシャ	电	冲、破
邪神アルシエル	物、统、破	火、冰、电、冲、咒
凶鸟フレスベルグ	统、火	冰、冲
龙王アナンタ	冲	冰、电、破
死神ネルガル	–	–
邪神パレス	火	冰、破、咒
平静天使の平静	–	统、火、电、破
死神モト	–	–

中立路线 NEUTRAL

终章　人类的未来

剧情后来到霞ヶ关。イザボー加入队伍，这时由于剧情上与东のミカド国失去联系，暂时无法领取或缴纳ミカド的一切挑战任务。前往新宿神舞伎町东北角的フロリダ店。

在フロリダ被ツギハギ提问，选择“知っている”后推进剧情，之后会要求玩家输入名字，将软键盘输入法切换为“カナ”（片假名），输入“マサカド”，领取主线任务“あとは若人に任せる”，前往银座。

由地下街的西侧楼梯上到四丁目交差点，调查道路中央的巨石，发生平将门（マサカド）剧情。领取新的主线任务“希望の大魂を捧げよ”，前往任意猎人商会（领取挑战任务的酒吧），系统会要求玩家将综合排名提升到第一位。

此时如果前往六本木地区的大楼，进出大楼两次可以从之前被绑架的武士手中获得道具“龙蛇の双鳞”、“明光の轮宝”、“黄泉の秽れ土”、“八意脑髓”、“飞梅の苗木”和“烧津の火打石”，手持它们去调查之前打过的变成岩石的BOSS，会解禁各自的合体，具体对应为：

1.龙蛇の双鳞：涩谷北西千驮ヶ谷隧道中的コウガサブロウ。

2.明光の轮宝：涩谷东西ミッドタウン1F的テンカイ。

3.黄泉の秽れ土：经过ミッドタウン的地下缘到达逆さヒルズB51F的ヤソマガツヒ。

4.八意脑髓：涩谷东北的市ヶ谷驻屯地B2F的オモイカネ。

5.飞梅の苗木：涩谷东北的市ヶ谷驻屯地B2F的ミチザネ。

6.烧津の火打石：涩谷东北的市ヶ谷驻屯地B3F的ヤマトタケル。

提升综合排名是一个艰辛的过程，也是该路线比秩序和混沌更为麻烦的焦点。提升排名的方法是完成固定的分支任务任务，具体如下。不同编号所对应任务的完成方法可到后文的“挑战任务全攻略”中寻找。



编号	任务名
C015	百人分の脚
C016	街を明るくしたいのだ
C018	フィルムを届けてください
C026	サムライ&ハンター共斗战线
C027	ハンタートーナメント预选
C031	狂气の亡灵
C033	地下シェルターの定期点检
C035	池袋自由区
C036	社を守护する恶魔
C050	ハンタートーナメント决胜
C052	连続诱拐失踪事件
C054	ブラックカードを辿りましょう
C055	大いなる遗宜
C056	银座の写真を撮ってきてください
C090	转生する地母神
C094	多重恶魔合体
C097	天王洲奇谭
C101	三千大千东京

不断完成挑战任务，将自己在猎人公会的排名提升到第一位后，主线任务“希望の大魂を捧げよ”自动完成。利用传送装置前往新宿、上野、涩谷、银座、池袋，触发与民众们见面的剧情，每次见面都会提示圣杯中的光芒增长，待出现“光が満ち満ちている”字样后，就去银座的四丁目交差点找变为岩石的マサカド，触发主线任务“归ろう 当たり前の‘日常’に”，此时要确保自己身上的仲魔容量至少有一个空的，否则无法让マサカド加入队伍。

前往スカイ，在“ミノタウロスの间”的结界前发生剧情，进入ウルガトリウム第1冠。左侧天使群弱点为冰结，右侧大天使カズフェル弱点为火炎和统，将两边BOSS都解决后第1冠中央道路开通，进入第2冠。

第2冠和第3冠是上下颠倒性复的两个区域，按顺序走到第4冠，左侧房间是天使群，右侧房间是アズラエル（弱点冰结），不过和混沌路线不同的是，中央传送装置房间的BOSS由兰陵王三人组变成了魔王マーラ，该BOSS擅长物理攻击，对电击和冲击两种属性吸收，没有弱点，用万能魔法配合テトカカーン可稳妥地取胜。

由第4冠左右两侧的门到达第5冠，左边BOSS是大天使セラフ，右边BOSS是大天使ハニエル，这两个BOSS均没有明显弱点。

穿过6、7两冠的区域到达门前パライソ，与大天使メルカバー发生BOSS战，该BOSS有两个阶段，



与第一形态作战时出现选择肢：

人の子にとってあまりに过酷なこの战い 汝は谁のために捧げるのか?

- 东京の人々：主人公全能力+1
- かつての友：主人公全能力−2
- 自分自身：BOSS行动回数+2
- 何も答えない：BOSS攻击+3

进入第二形态后出现选择肢：

- 睨み返す：我方全员命中、回避降到最低
- 微笑みを向ける：我方全员防御−2，附加风邪状态
- 目を逸らす：主人公全能力−3
- 黙って受け止める：主人公HP和MP全回复，全能力+3

第一形态其主要进攻手段是电击，第二形态的“汝抗う事なかれ”（两次万能伤害+状态下降）、ヘキサグラム（即死）都比较有威胁，需要用雄叫、アンティクトン等削弱其防御。打完BOSS后，东のミカド国的挑战委托再次解禁，イザボー暂时离队。

由传送装置前往涩谷，经由涩谷北方的千驮ケ谷到达市ケ谷，照样发生マサカド打开结界的剧情。进入打开的结界，到达ルシファーパレス的无限の间。这部分的攻略与秩序线依然是除了传送装置守卫BOSS不同外其他完全一样，ルキフグス没有弱点，对冲击和统属性反射，好在HP不高；注意魔王ベリアル不能用アンティクトン打，否则BOSS会给自己加满血另外打消我方所有有利状态。

到达最深部的明星廊，进门与最终BOSSルシファー交战。和大天使メルカバー一样有两阶段形态，第一形态选择肢：

この苛烈にして恐るべき战いを汝は谁のために为すというのか?

- 东京の人々：主人公HP和MP全回复
- かつての友：主人公全能力−2
- 自分自身：BOSS行动回数+2
- 何も答えない：主人公防御−3

第二形态选择肢：

- 激しく睨み返す：主人公HP为1，MP为0
- じっと相手を見据える：主人公HP和MP全回复，我方行动回数+2
- 静かに目を閉じる：我方行动回数全消失
- 黙って視線を逸らす：主人公攻击-3

第一阶段只要有テトラカーン即可轻松取胜，第二阶段BOSS会令我方BOSS强制返回仓库，如果主人公腾不开手召唤，让有“招来の舞踏”的仲魔代替召唤也相当不错。打败ルシファー后前往新宿神舞伎町的フロリダ店，看完マサカド剧情迎来大结局。

东京全图

池袋
大冢
南千住
东向岛
上野
スカイツリー（ナラク）
饭田桥
市ケ谷驻屯地
神田
两国
新宿西口公园
新宿
御苑
千驮ケ谷
东京
霞ケ関
ミッドタウン
银座
丰洲シェルター
南砂町
涉谷
六本木ヒルズ
滨松町
筑地本愿寺
御茶ノ水
田町
台场
天王州シェルター
大森

TIPS 属性简称一览：物理：物、火炎：火、冰结：冰、电击：电、冲击：冲、破魔：破、咒杀：咒

挑战任务全攻略

C001任务 悪魔を狩り爪を集めてくれ

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：主线剧情自动发生
内容：上交グリフォンの爪 ×3
报酬：300マッカ

说明 击败在ナラク1层的グリフォン就会掉落，它的恶魔影子为鸟形，弱点为铳，冲击属性攻击无效，虽然可以反复进行，但是第2次开始报酬会下降，第1次完成之后锻冶屋会开始贩卖骨角の剑。

C002任务 ナラクの苔を拾ってきてくれ

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：主线剧情自动发生
内容：上交深緑の苔×3
报酬：圣なる実×2

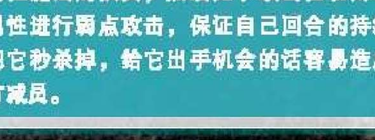
说明 在ナラク1～3层调查地上遗物有可能会随机获得。



C003任务 ナラクに喘く狮子の咆哮

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：主线剧情自动发生
内容：击败オルトロス
报酬：1000マッカ

说明 任务受注之后可以在ナラク2层找到，恶魔影子呈现红色的就是任务怪物，其弱点为冰结属性，最好保证团队内有两个会冰结属性魔法的队员，然后先手攻击怪物用冰结属性进行弱点攻击，保证自己回合的持续，把它秒杀掉，给它出手机会的话容易造成己方减员。



C004任务 チャグリン讨伐竞争

领取地点：Kの酒场
委托人：K
出现条件：完成任务“朝メシを食うぜ”
内容：击败チャグリン ×5
报酬：950マッカ

说明 チャグリン是主要在迷宫第二层出没的黄色小老鼠，第二层迷宫通往第三层的路上比较多，怪物影子为兽形，弱点是电击。

C005任务 呪いのガントレット

领取地点：Kの酒场
委托者：ホープ
出现条件：完成任务“朝メシを食うぜ”
内容：去城内の宝物库接受恶魔挑战
报酬：1000マッカ

说明 准备好之后来到ミカド城宝物库选择“准备はできている”就会和破坏神アレス进行对决，它会先制攻击使用マカラカーン反射我方魔法属性攻击，可以选择技能绝命剑对其进行攻击，但是使用物理属性攻击可能会遭到反击，注意回复。建议使用强化自身命中和躲避的技能例如スクカジャ。注意回血保证自己不被秒杀，削减它的血到一定地步就会取得战斗的胜利，任务完成后解禁アレス合体限制。



C006任务 暴れ者を捕まえてくれ

领取地点：随机
委托者：シロウシンクン
出现条件：接受任务“黒きサムライを捕縛する”后在战斗中和恶魔对话
内容：击败セイテンタイセイ
报酬：独钴杵

说明 任务受注之后会在ナラク第4层发现红色任务目标，第1次击败它之后它会逃往ナラク第2层，可以直接从地图上找到目标；第2次击败它之后它会逃往ナラク第5层；第3次击败它才能完成任务。セイテンタイセイ弱点为冰结属性，物理、铳、破魔、咒杀属性攻击无效，推荐进入战斗之后使用冰结属性魔法攻击它，没有冰结属性魔法的恶魔可以用提升自身闪避几率或者降低敌人命中率的技能辅助，让对方Miss增加自己的回合，注意会回复技能的仲魔也必不可少。击败它之后可以解禁破坏神セイテンタイセイ的合体限制。

C007 任务 高级羽毛布団をつくりたいのだ

领取地点：K の酒场
委托者：K
出现条件：开始任务“黒きサムライを捕縛なさい”后
内容：上交フケイの羽 ×5
报酬：750 マッカ

说明 击败フケイ就可以获得道具，多在迷宫 1 层出没，弱点为铳。

C008任务 湖の龙退治

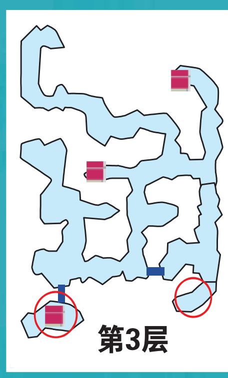
领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：开始任务“黒きサムライを捕縛なさい”后
内容：击败セイリュウ
报酬：アハズヤグレー

说明 从城下町前往ミカド湖，和セイリュウ对话后战斗，它的等级为16级，弱点为电击，会反射冲击属性攻击。它的技能多为冲击属性，如果仲魔有能吸收冲击属性的，例如女神フォルトゥナ就能轻松完成战斗。

C009任务 狂战士讨伐作战

报酬：アハズヤグレー×1
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目

说明 击败在ナラク第3层的邪鬼・ラクシャ－サ，弱点为冲击，还有同样在第3层的妖鬼・ベルセルク，弱点为火炎，物理攻击无效，两者的等级均为13级别，继承1周目等级的话可以轻松应对，具体位置如图所示。



C010任务 死への舞踏会

领取地点：Kの酒场
委托者：ホーブ
出现条件：完成任务“チャグリン讨伐竞争”和“咒いのガントレット”后
内容：击败不吉の群れ×5
报酬：アハズヤグレー

说明 受注之后不吉の群れ在ナラク三层出没，弱点为铳属性，最好选择两只会ニードルショット的仲魔，利用弱点攻击不让它出手。注意消灭最后一组怪物后，会出现增援デイビット，他会发动咒杀攻击，最好带对咒杀属性有耐性的仲魔，它还会释放混乱状态，记得带好回复药，弱点为电击属性。任务完成后解禁デイビット的合体限制。

C011 任务 ノンベエの友

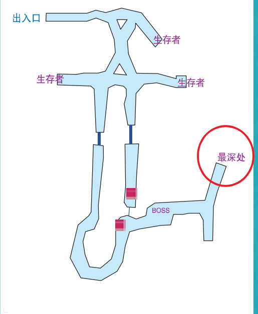
领取地点：K の酒场
委托者：K
出现条件：发现タ－ミナル后
内容：上交タンガタ・マヌの肝 ×6
报酬：750 マッカ

说明 击败在ナラク第 3 层出没的タンガタ・マヌ后能掉落，第 2 次开始完成任务报酬下降。

C012任务 子どもの捜索願い

领取地点：Kの酒场
委托者：オギクボ村の女性
出现条件：发现タ－ミナル后
内容：寻找モテモ
报酬：银のネックレス

说明 受注任务之后来到城下町→街の外れ和モテモ母亲对话后来到キチジョ－ジの森，在下图画圈位置找到モテモ，将他带回城中，在抱着他期间战斗时主角只能选择逃走或者次へ，如果主角受伤モテモ也会受伤，モテモHP减少到0的话任务失败，因此一定要保证仲魔有独立对付敌人的能力，路上看到敌人尽量绕过，快速走出地图就能完成任务。



C013任务 ニュ-カマ-讨伐竞争

报酬：1000マッカ
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目ナラク掘削作业员居住区的タ－ミナル发现后。

说明 击败在ナラク第4层的8只妖兽・ヌエ，弱点为铳、冲击，会吸收电属性。

C014任务 反乱の种子を摘むのだ

报酬：铁のクワ
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目ナラク掘削作业员居住区的タ－ミナル发现后。

说明 受注任务之后从东のミカド国去往城下町→街の里通り，发现可疑男子的身影，选择“追迹する”，选择之后和狂神・オグン战斗，它没有弱点，火炎攻击无效，等级为16级。完成任务之后オグン的合体解禁。

C015任务 百人分の卵

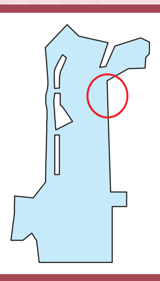
领取地点：上野的人外ハンタ－商会
委托者：上野精锐轩料理长
出现条件：到达上野人外ハンタ－商会后
内容：上交ルフ鸟の卵
报酬：运の香×3

说明 在ナラク第1展望台东南位置调查鸟巢会遇到敌人ルフ，击败它之后能够得到任务物品，ルフ弱点为火炎属性，对冲击、破魔、咒杀属性攻击有耐性，会反击铳属性攻击。它会使用技能マハザンマ如果有仲魔对冲击有耐性或者能吸收冲击属性攻击的话，战斗会比较轻松。

C016 任务 街を明るくしたいのだ

领取地点：上野的人外ハンタ－商会
委托者：上野自治体
出现条件：到达上野人外ハンタ－商会后
内容：上交 LED 电击球
报酬：回复セット A

说明 在图上位置调查会进入恶魔结界，击败结界内 BOSS キンキ就能得到任务物品，キンキ弱点为冲击属性，会吸收电击属性攻击，它会使用ジオンガ和牙折り两个攻击技能，且攻击力比较高，因此仲魔最好具备电击耐性或者能吸收电击属性攻击。



C017 任务 血の争夺战

领取地点：上野的人外ハンタ－商会
委托者：上野地下密卖所
出现条件：完成任务“ピアレイ退治”后
内容：上交ストリゲスの血 ×4
报酬：日用品数点

说明 使用タ－ミナル传送到霞ヶ关后，击败在这里游荡的恶魔ストリゲス就会掉落任务物品，它的弱点属性为电击。

C018任务 フィルムを届けてください

领取地点：上野的人外ハンタ－商会
委托者：上野地下道具屋
出现条件：完成任务“ピアレイ退治”后
内容：帮主道具店主
报酬：2500マッカ

说明 受注任务之后，来到上野中央地下街的道具店，拿到相机之后去不忍池北边的宽永寺就能完成任务。

C019任务 海贼恶魔の讨伐

报酬：1900マッカ
领取地点：上野的人外ハンタ－商会
出现条件：二周目以后，讨伐上野的ピアレイ之后

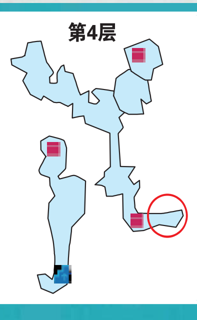
说明 从上野地下街向右去往アメ横通り，击败三只军势・海贼の群れ，弱点为冲击属性，冰结、电击攻击无效，等级为20级，不算很难对付。



C020任务 イシスの柩捜し

领取地点：随机
委托者：地母神 イシス
出现条件：和恶魔对话
内容：帮助地母神
报酬：力の香×5

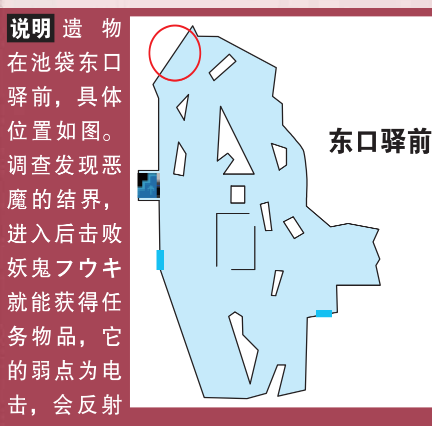
说明 受注任务之后来到ナラク第2层的小屋中和地母神对话，然后来到ナラク第4层调查右图位置。会得到オシリスの柩，之后的战斗主人公只能选择逃走或者次へ，所以尽量避免战斗回到第2层小房间，在路上会有红色的任务恶魔阻止玩家前进，碰到的话比较麻烦，必要时可以可以碰路上的小怪以躲避任务怪。完成后可以解禁イシス的合体限制。



C021任务 遺物 小型冷蔵庫を回收してくれ

领取地点：Kの酒场
委托者：ウーゴ
出现条件：完成任务“悪魔讨伐队の基地を見つけなさい”后
内容：上交小型冷藏库
报酬：2500マッカ

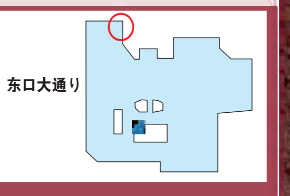
说明 遗物在池袋东口驿前，具体位置如图。调查发现恶魔的结界，进入后击败妖鬼フウキ就能获得任务物品，它的弱点为电击，会反射冲击攻击，利用有电击魔法的仲魔不断对它进行弱点攻击，或者使用テトラカーン技能反射他的攻击，就能轻松取胜。



C022任务 遺物 パソコン本体を回收せよ

领取地点：Kの酒场
委托者：ウーゴ
出现条件：完成任务“悪魔讨伐队の基地を見つけなさい”后
内容：上交ノートPC
报酬：2200マッカ

说明 遗物位置在新宿东口大通り，具体位置如图，其他一些可以回收家电的遗物点也能回收。



C023任务 遺物 电源ケーブルを回收せよ

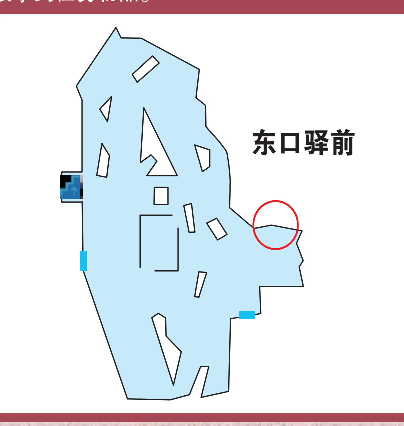
领取地点：Kの酒场
委托者：ウーゴ
出现条件：完成任务“悪魔讨伐队の基地を見つけなさい”后
内容：上交电源ケーブル
报酬：2200マッカ

说明 第一次完成任务“中所得者向け高级食材”，以及第二次以后完成任务“血の争夺战”都有可能获得电击源ケーブル。

C024任务 遺物 风力发电击机を回收せよ

领取地点：Kの酒场
委托者：ウーゴ
出现条件：完成任务“悪魔讨伐队の基地を見つけなさい”后
内容：上交风力发电击机
报酬：2200マッカ

说明 在池袋东口驿前，在下图画圈位置能直接拿到任务物品。



C025任务 丈夫な服の秘密

领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：商业地下 密卖所
出现条件：发现恶魔讨伐队基地后
内容：上交オルクスの血
报酬：书籍若干

说明 从上野出大地图，绕到右侧河边花钱渡河，来到下图画圈位置，在这里的敌人会随机出现死神オルクス，击败它后有可能掉落オルクスの血，出现率和掉率都比较低，可以在这里多逛逛。オルクス的弱点为火炎、电击，能够用技能ファンド从它手中骗取金钱。第二次开始完成本任务能获得一些其他种类的遗物，有时能获得其他任务的必需品。



C026任务 サムライ&ハンタ-共斗战线

领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：女人外ハンター
出现条件：完成任务“悪魔讨伐队の基地を見つけなさい”和“フィルムを届けてください”后
内容：击败アスラ
报酬：シルバーマルス

说明 受注任务之后去上野アメ横的一间小屋子内找到委托人听取任务内容，委托人ノゾミ会加入队伍，之后的战斗中如果她HP耗光就会自动脱离队伍回到小屋，所以在找到BOSS之前尽量避免战斗比较好。进入大地图从向北坐船来到沙漠地带，在下图画圈地点遇到破坏神アスラ，它的弱点为冰结属性，对物理攻击有耐性，铳和冲击属性无效，反射火炎属性攻击，推荐使用マハラギオン和ジャベリンレイン之类的技能进行攻击，配合反射物理攻击的技能テトラカ-ン能让战斗比较轻松。



C027任务 ハンタ-ト-ナメント预选

领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：元ハンターオカモト
出现条件：完成任务“悪魔讨伐队の基地を見つけなさい”和“百人分の卵”和“街を明るくしたいのだ”后
内容：参加ハンタートーナメント预选
报酬：决胜战参加卷

说明 受注任务之后，来到上野区域的两国国技馆，选择“出场する”就会开始连续四场战斗。第一场对手ヌエ的弱点是铳和冲击、アリ-ジャック的弱点是破魔、イヌガミ的弱点是冲击和破魔，可以先使用会心波将人类击飞，之后再攻击其他恶魔。第二场战斗ツチグモ的弱点是冰结、ピアレイ的弱点是火炎、クダ的弱点是铳和冲击，因为几个恶魔的弱点都不一样不推荐使用全体魔法，如果有堕天使会技能マカラカ-ン反射对方攻击会比较安全，开始战斗后クダ容易使用冰结属性全体攻击，推荐携带能吸收冰结属性的仲魔，推荐先击败ピアレイ。第三场战斗バフォメット的弱点是破魔、インフェルノ的弱点是冰结和破魔、チュレル的弱点是破魔，可以使用技能マハムド先击倒バフォメット。最后决赛シルキ-的弱点是火炎、ダンタリアン的弱点是电击、バジリスク的弱点是冲击，如果有仲魔会テトラカ-ン技能可以使用之后反射敌人的攻击，之后使用电击魔法先把バジリスク击倒。由于四场战斗持续进行没有回复时间，因此回复型仲魔和回复道具必不可少，在开始战斗之前最好计划一下仲魔技能，能吸收对方攻击的话也是减少回复压力的的好方法。



C028任务 コ-プスどもを杀りやがれ

领取地点：新宿的人外ハンター商会
委托者：阿修罗会新宿支部
出现条件：主线剧情自动发生
内容：击败コープス×7
报酬：上质豚肉

说明 コープス分别在以下几个位置：新宿东口大通り西北角落自动贩卖机前；神舞供町地图中央、中央东侧；新宿二丁目地图中央、西南；新宿ゴ-ルデン街东南角落、屋顶上。コ-プス弱点为火炎，在消灭最后一只之后出现BOSSデュラハン，弱点为电击，在击败最后BOSS时会有选项，不管选择哪个都能结束战斗。

C029 任务 炎を无效化する服の开发

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：到达新宿的人外ハンタ－商会后
内容：上交カソの皮衣 ×4
报酬：3450マッカ

说明 击败在霞ヶ关的樱田通り的魔兽カソ就可以获得，它的弱点为电击。

C030 任务 中所得者向け高级食材

领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
委托者：肉のハナガサ社长
出现条件：到达新宿的人外ハンタ－商会后
内容：上交上质豚肉 ×4
报酬：ジャンクパ－ツ若干

说明 击败上野区域大地图上的カタキラウワ能够获得任务物品，它弱点为火炎，从第2次开始完成获得报酬变为若干矿石。

C031任务 狂气の亡灵

领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
委托者：熟练ハンタ－
出现条件：到达新宿的人外ハンタ－商会后
内容：击倒狂气の群れ×4
报酬：魔力の香×4

说明 受注任务之后，恶魔会出现在新宿东口大通り、歌舞供町、ゴ-ルデン街、二丁目，狂气の群れ等级为28，弱点是火炎、铳属性攻击，咒杀属性无效，会释放毒、风邪属性，带好回复仲魔或者药品。在击败最后一群恶魔后，破坏神チエルノボグ登场，它没有弱点，咒杀属性攻击无效，由于它会使用咒杀属性魔法攻击，推荐带有テトラジャ技能的仲魔参战，能够防止即死。

C032任务 ク-・フ-リンの武艺修行

领取地点：新宿の南口
委托者：女神スカアハ
出现条件：在新宿南口战斗中和恶魔サンシヨウ对话就能接受任务
内容：击败セタンタ
报酬：ブリュ－ナク

说明 去霞ケ关出大地图绕到上方的武艺馆，进入之后和妖精セタンタ战斗，它没有弱点，会反射冲击属性攻击，因为它使用的多是物理属性攻击，可以带会反射技能テトラカ-ン的仲魔参战。任务完成后幻魔ク-・フ-リン的合体解禁。

C033任务 地下シェルタ-の定期点检

领取地点：东京新宿南口
委托者：新米ハンタ－カナエ
出现条件：完成任务“フィルムを届けてください”后
内容：检查恶魔讨伐队基地
报酬：カモフラ-ジュO

说明 在东京新宿南口的小房间接受任务，之后前往霞ケ关的恶魔讨伐队基地拍下照片之后拿回接任务的地点就能完成。

C034任务 彼女の思い出

领取地点：新宿驿地下街
委托者：新宿居住者 よしえさん
出现条件：完成任务“フィルムを届けてください”，击败过デュラハン之后
内容：拍摄照片
报酬：速さの香×5

说明 在东京新宿驿地下街和人外ハンタ-商会遥遥相对的小房间内和老奶奶对话，选择“カメラを见せてみる”就能接到任务，之后从新宿神舞供町向右来到ゴ-ルデン街的小房间内拍摄照片再拿回来任务就能完成。

C035任务 池袋自由区

领取地点：新宿西口驿前小屋内
委托者：新米ハンタ－イヌカイ
出现条件：完成任务“フィルムを届けてください”，击败过デュラハン之后
内容：拍摄照片
报酬：5000マッカ

说明 接到任务后去池袋サンショイン前从图上位置登上立交桥，然后在黑色的车子位置拍摄一张照片（位置差不多之后会自动调查），之后去池袋东口驿前地图中央方框左上角附近拍摄一张照片，之后拿回来任务就能完成。



C036任务 社を守护する恶魔

领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
委托者：中坚ハンタ－ハヤシダ
出现条件：完成任务“いざ都庁の恶魔退治”后
内容：击败オオクニヌシ
报酬：武士具足・黄昏

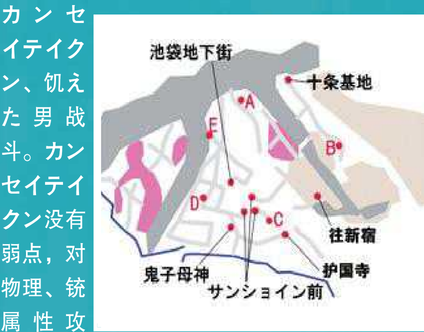
说明 受注任务之后从霞ケ关出大地图向北路过ニコライ堂，来到神田神明，和国津神オオクニヌシ战斗，它的弱点是冰结属性，会使用技能成佛拳进行攻击，容易造成睡觉负面效果，注意回复，因为它的攻击都是物理属性的也可以使用テトラカ-ン反射其攻击。任务结束后オオクニヌシ的合体解禁。



C037任务 鬼擭いの夕べ

领取地点：随机
委托者：地母神ハリティ－
出现条件：完成任务“暴れ者を捕まえてくれ”后，和恶魔对话
内容：保护ピヤンカラ
报酬：破毒のリング

说明 从池袋出大地图，到图上鬼子母神位置听取任务内容，之后去池袋东口驿前的小屋和カンセイテイクン、饥えた男战斗。カンセイテイクン没有弱点，对物理、铳属性攻击有耐性，破魔、咒杀攻击无效。因为它使用的多是物理和铳属性攻击，可以用テトラカ-ン技能轻松应对，任务完成后カンセイテイクン、ハリティ合体解禁。



C038任务 凶星坠つ

领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
委托者：池袋天井观测所
出现条件：击败セイオウボ后
内容：合成并上交一只バルドル
报酬：破眠のリング

说明 配方：恶灵マカ-ブル×妖树マンドレイク、外道タトゥ-マン×幽鬼モウリョウ。

C039任务 辻からくる怨念

报酬：ペストクロップ
领取地点：新宿的人外ハンター商会
出现条件：二周目之后讨伐池袋的セイオウボ后。

说明 受注任务之后，前往池袋东口驿前，在地图中央附近找到任务目标，击败第一只后可以从地图看到其他两只的位置，共击败三只军势・辻斩りの群れ，弱点为火炎，等级为31。

C040任务 悪魔合体が苦手です

领取地点：Kの酒场
委托者：若手サムライ サリム
出现条件：黒きサムライ处刑后
内容：合成并上交一只秘神カンバリ
报酬：ミカドカスタム

说明 秘神カンバリ是特殊合体，配方：フ–ド・マメダヌキ×幽鬼モウリョウ×幽鬼ガキ。

C041任务 街に潜伏する悪魔を讨伐せよ

报酬：ビ–ドロの勾玉
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目黒きサムライ处刑后

说明 受注任务之后前往城下町的パン屋，和パン屋老板对话之后和45级的堕天使・ダンタリアン战斗，它的弱点为电击，对火炎和冰结有耐性，冲击攻击无效。

C042任务 悪魔に取り凭かれた男

报酬：じゃあくバズ–カ
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目黒きサムライ处刑后

说明 击败在ナラク第二层的邪龙ハクジョウシ，它的等级为35级，弱点为火炎，冰结属性攻击无效，击败它之后的选项影响路线分歧。

C043 任务 コ - ヒ - 豆の发掘

领取地点：新宿的人外ハンタ – 商会
委托者：　茶プロリダ店主
出现条件：黒きサムライ处刑后
内容：上交コ – ヒ – 豆
报酬：遗物数个

说明 コ – ヒ – 豆可以在新宿的遗物点入手，完成任务“丈夫な服の秘密”也有可能获得，完成本任务有可能获得“电击源ケ - ブル”、“ノ – ト PC”、“小型液晶 TV 一式”等其他任务的相关物品。

C044任务 天井へ届くあの塔を守ってくれ

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：フジワラ
出现条件：黒きサムライ处刑后
内容：击败害兽の群れ×5
报酬：5000マッカ

说明 受注任务之后在上野出大地图向右到ナラク会出现任务怪物害兽の群れ，弱点为电击，对物理、铳、咒杀有耐性，会反射冰结属性攻击。因为会连续战斗5场，因此回复技能和药品必不可少，为避免MP消耗太大可选择一些MP消耗少的电击属性攻击。

C045任务 悪魔驱除を手伝ってくれ

报酬：食物遗迹若干
领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
出现条件：二周目黒きサムライ处刑后

说明 击败在新宿御苑出没的妖兽マンティコア18只，数量比较多，只能在地图慢慢刷取，它的弱点为冲击，电击攻击无效，等级为32。但是有时它会和魔王アバドン一起出现，アバドン的弱点为电击，和マンティコア正相反，因此注意不要使用范围攻击的电击攻击，魔王アバドン还会反射火炎攻击，破魔和咒杀属性无效。新宿御苑从新宿南口出大地图向下就能到达，具体位置如图所示。

C046 任务 魔法の铳を大量に欲しいのだ

领取地点：Kの酒场
委托者：ホ – プ
出现条件：到达涩谷后
内容：上交铳火炎器の箱
报酬：希望の剑

说明 在六本木区域大地图上的原宿警察署，击败 40 级的妖精デモニホ后可以得到，它没有弱点，攻击多为物理属性，可以使用テトラカ – ン反射。第二次之后完成任务报酬会发生变化。



C047任务 重火器大发掘作战

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：フジワラ
出现条件：完成任务“サ–バ回收を手传ってくれ”后
内容：上交自卫队武装一式
报酬：黄金铳

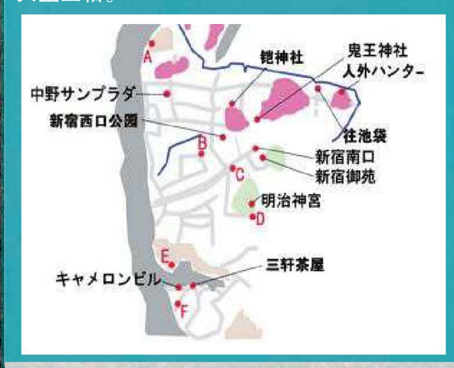
说明 击倒池袋区域十条基地的邪鬼グレンデル就能获得，具体位置见下图。它没有弱点属性，对物理、铳、冲击属性有耐性，它会使用ラクカジャ提升自身防御，之后进行攻击，建议带有“テトラカ–ン”技能的仲魔，每回合反射物理属性攻击，需要注意这个技能耗MP较多，1只仲魔很可能会MP不足，记得及时补充。



C048任务 サ-バ回收を手传ってくれ

领取地点：涩谷的人外ハンタ–商会
委托者：フジワラ
出现条件：到达涩谷人外ハン タ–商会后
内容：上交小型サ–バ
报酬：IDカ–ドLv2

说明 调查大地图三轩茶屋旁的キャメロンイル。进入结界后击败妖兽トウコツ就能获得任务物品，トウコツ等级为36弱点是冲击属性。IDカ–ドLv2可以用来开启地图下方的隐藏电梯，能够进入到霞ケ关地下通路，回收大量宝箱。



C049任务 火炎の宴

领取地点：涩谷的人外ハンタ–商会
委托者：涩谷地下住民
出现条件：到达涩谷后
内容：击败地狱の群れ
报酬：火炎柱の棍棒

说明 受注任务之后调查涩谷驿前交叉点前的八犬像后进入战斗，地狱の群れ弱点为冰结，会反射火炎属性攻击，破魔和咒杀攻击无效，攻击到一定程度他就会逃走，从地图找到红色的标记就能再次进入战斗，总共要战斗四次，第三次逃跑要从涩谷西口驿前绕地下到道玄坂。

C050任务 ハンタ-ト-ナメント决胜

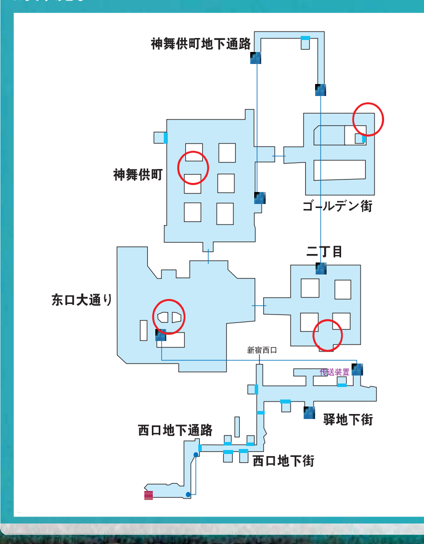
领取地点：涩谷的人外ハンタ—商会
委托者：
出现条件：到达涩谷，完成任务“ハンタ—ト—ナメント预选”后
内容：参加比赛
报酬：ハンタ—王の印

说明 第1战：ユルング弱点火炎、人无弱点、シェムハザ弱点冲击、タトウ—マン弱点咒杀；第2战：スク—グスロ—弱点火炎、人无弱点、アルケニ—弱点冰结、インキュバス弱点电击。前两场战斗的敌人大多使用铳属性攻击，携带铳属性吸收或者无效化的恶魔，配合使用反射技能テトラカ—ン能够轻松取胜。第3战：ミシャグジさま弱点冰结、人无弱点、ヨモツイクサ弱点破魔、イナバシロウサギ弱点铳、火炎。可以先使用威力大的冰结属性魔法将ミシャグジさま打倒，如果仲魔会使用攻击道具可以用冰结属性的攻击道具。决战：オセ和人没有弱点、テイタ—ン对物理攻击有耐性、ラクシャ—サ弱点冲击。最后一场敌人多使用物理属性攻击，用テトラカ—ン不断反射能够轻松取胜，注意MP的回复。

C051任务 第13回红白杀戮合战

领取地点：新宿的人外ハンタ—商会
委托者：人外ハンタ—商会新宿
出现条件：接受主线任务“ユリコを杀せ”后
内容：击杀所有恶魔
报酬：8500マッカ

说明 受注任务之后进入新宿东口大通り右上的小房间听取任务内容，将地图上的恶魔全部击倒，恶魔具体位置见下图画圈处。军势・アプサラスの群れ弱点为火炎，会吸收冰结属性攻击妖精ロ—レライ弱点为火炎，会吸收冲击属性攻击；死神ペルセポネ—弱点为电击，火炎属性攻击无效；妖精シルキ—弱点为火炎，会吸收冰结属性，冲击属性攻击无效，击败全部四只恶魔之后邪龙ティアマト登场，它的弱点为电击，火炎属性无效，会吸收冰结属性。几只恶魔均为43级，最好携带会多种属性攻击的仲魔。



C052任务 连续诱拐烧失事件

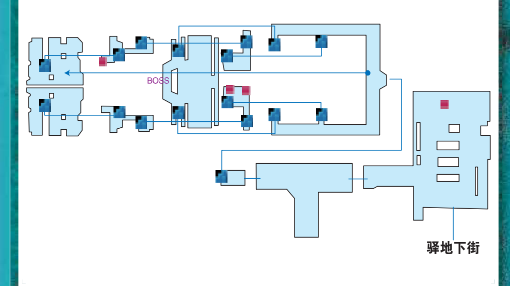
领取地点：新宿的人外ハンタ—商会
委托者：女人外ハンタ—ノゾミ
出现条件：完成任务“サムライ&ハンタ—共斗战线”并接受主线任务“ユリコを杀せ”后
内容：消灭全部人狩りの群れ
报酬：グリ—ンガンナグリ—ンガンナ—

说明 受注任务之后去新宿西ロブル街的小屋子里找到ノゾミ,之后和她向东口大通り移动，会看到任务恶魔44级的人狩りの群れ，弱点为火炎、冲击、破魔，击败三只之后会出现50级死神ケルヌンノス，弱点是冲击属性，物理属性有耐性，会反射电击属性攻击。

C053任务 悪魔との取引を阻止せよ

报酬：クレイモア
领取地点：新宿的人外ハンタ—商会
出现条件：二周目后在六本木接取主线任务“ユリコを杀せ”后

说明 流程比较长的任务，受注任务之后来到新宿都厅广场击败BOSSクエビコ的位置，具体如图，拒绝仪式之后和3只凶鸟アンズ—进行战斗，它们的等级为43级弱点为冲击，会吸收点击属性攻击，破魔属性攻击无效，推荐携带会全体冲击属性魔法的仲魔进行战斗。击败它们之后直接和魔王アスタロト战斗，没有回复时间，在快击败アンズ—之前注意回复。魔王アスタロト没有弱点，会反射冰结属性攻击。攻击它到一定次数它就会逃走，需要和军势・バビロニア持续战斗，它们的弱点属性为铳和冲击，注重物理属性攻击的仲魔比较有利。在击败它们之后前往继续追踪アスタロト，来到新宿西口驿前，此时アスタロト等级变为90，如果玩家级别不够，很容易就被秒杀，建议练级之后再来。它依然没有弱点，会反射冰结属性攻击。会使用ラスタキャンディ、マハブフダイン、绝对零度、メギドラオン、冥界破等技能攻击，建议将能吸收、反射冰结属性攻击的仲魔加入到队伍中。完成任务之后魔王アスタロト的合体解禁。



C054任务 ブラックカ-ドを让りましょう

领取地点：银座人外ハンタ—商会
委托者：银座のセレブハンタ—
出现条件：见具体说明
内容：上交ザ・银判
报酬：ブラックカ—ド

说明 先从银座地下街左侧进入到四丁目交叉点，然后从左侧花费5000マッカ进入晴海通りA，进入地下道西南，在从中间右侧进入地下道南东，小房间内花费10000マッカ买到ゴ—ルドカ—ド，回到四丁目交叉点，向下走，使用ゴ—ルドカ—ド并上交50000マッカ，之后进入中央通り在右下凉棚处宝箱能获得プラチナカ—ド（以后可以从四丁目交差点向右到达晴海通りB了），回到银座的人外ハンタ—商会接受任务“ブラックカ—ドを让りましょう”，去地下道南东右上的小屋中和男人对话花费100000マッカ购买道具ザ・银判，上交之后就能完成任务。（之后可以从四丁目交差点向上到达繁华街了，这里有属性很不错的装备可以购买。）

C055任务 大いなる酩酊

领取地点：银座人外ハンタ—商会
委托者：女人外ハンタ—ノゾミ
出现条件：来到银座人外ハンタ—商会
内容：上交マイナデスの酒
报酬：ブラックガンナ—

说明 去银座繁华街的具体方法见任务“ブラックカ—ドを让りましょう”的说明部分，在这里击败任务恶魔狂神ディオニュス就能获得任务物品，ディオニュス等级为43，弱点为冰结属性，电击属性攻击无效。

C056任务 银座の写真を撮ってください

领取地点：东京驿八重洲地下道
委托者：新米ハンタ—タマエ
出现条件：完成任务“フィルムを届けてください”后
内容：拍摄银座的照片
报酬：6250マッカ

说明 从银座地下街向上就能到达八重洲地下道，在右下角小屋内能接受任务，接受任务之后去银座晴海通りB中央下方进行拍摄，去晴海通りB需要プラチナカ—ド，具体获得方法请参考任务“ブラックカ—ドを让りましょう”的说明。

C057任务 试练を乗り越えよ

领取地点：筑地本愿寺
委托者：ガイア教团员
出现条件：主线剧情自动发生
内容：在蜡烛熄灭前到达本堂
报酬：3000マッカ

说明 进入战斗的话不能选择逃跑，路上的敌人一般绕不过去，敌人的回合会削减蜡烛血量，尽量在自己合内完成战斗，和恶魔对话也会造成蜡烛损血，可以选择一些大威力的全体魔法一路秒过去，推荐冰结魔法大冷界，最后在本堂前需要击败BOSSタ—ラカ，它没有弱点属性，一旦进入它的回合就会削弱蜡烛血量，采用攻击最大的招式对付它吧。

C058任务 天命の书板を取り返すのだ

报酬：技の香×6

领取地点：随机

出现条件：2周目之后走混沌或者中立路线在和恶魔对话时有可能接到。

说明 受注任务之后，在东京大地图六本木区域增上寺附近会有敌人出现，44级的军势·アンズの群れ，弱点为铳、冲击属性攻击，会吸收电击属性攻击，击败他们之后能够得到任务物品“天命の书板”，前往银座的繁华街南侧房间（注意，前往繁华街必须持有ブラックカ-ド，该道具获得方法请参照204辑《掌机王SP》P150页，挑战任务“ブラックカ-ドを让りましょう”部分），将任务物品上交后完成任务。

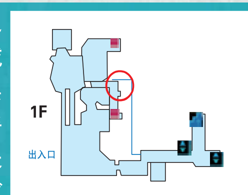
C059任务 百年の护国

报酬：クトネシリカ

领取地点：涩谷的人外ハンタ-商会

出现条件：二周目之后走混沌或者守序路线。

说明 受注任务之后前往六本木区域ミッドタウン的1层图上画圈位置的房间内，和80级的天津神·タケミカヅチ战斗，它的弱点为冲击、会反射电击属性攻击。它会使用マカラカ-ン和メギドラオン魔法，建议我方携带能吸收、反射电击属性的仲魔。另外在它开启反射技能后，最好使用弱化类的辅助技能，消耗它的回合，不能心急，否则容易被反死。由于对手级别比较高，如果没有继承存档最好练级之后再来挑战。



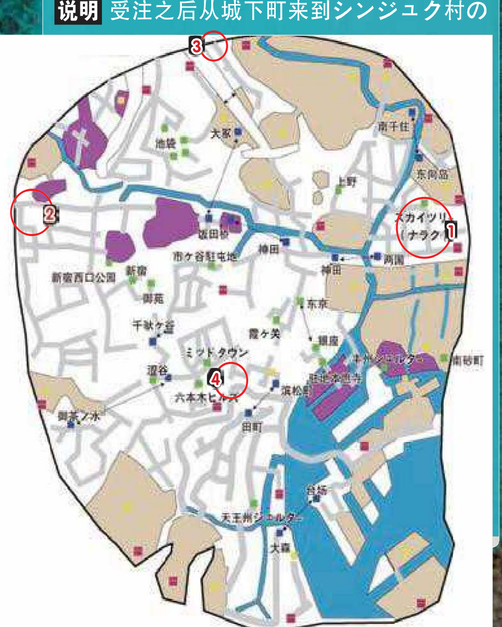
C060任务 四つの头四つの飞翔

报酬：メギドラスト-ン

领取地点：Kの酒场

出现条件：二周目后进入ヨナタン或者ワルタ-分歧后，在沙漠和爆炎的东京世界做出的选择偏向守序，之后可以在Kの酒场接到。

说明 受注之后从城下町来到シンジュク村の小道倾听委托内容，之后前往东京各地消灭四个敌人，出现位置如下图。1从上野的ナラク位置向南，敌人为キマイラ，弱点是冲击，对火炎点击属性有耐性。2在新宿区域中野サンプラダ附近，敌人是モラクス，弱点是冰结，会反射火炎攻击，咒杀属性攻击无效。3在池袋区域的十条基地附近，敌人是グリフォン，弱点是铳属性，冲击属性无效。4在六本木区域增上寺附近，敌人是英杰·トキサダ，没有弱点，会吸收铳属性攻击，对冲击属性攻击偶耐性。任务完成后英杰トキサダ和大天使セラフ的合体解禁。



C061任务 オシリスの复活剧

领取地点：随机

委托者：地母神イシス

出现条件：完成任务“イシスの枢搜し”后和恶魔对话

内容：带来オシリス身体的各部分

报酬：返魂香×5

说明 头在六本木区域、胴在上野北侧、两腕在新宿区域、两足在银座区域，具体位置如图所示，其中オシリスの两腕所在位置需要先乘飞船到左侧沙漠区域世田谷，然后再走上来，具体路线可以参考前文东京地图，稍微麻烦一点，其他位置都可以乘坐飞船到达附近的区域，推荐开启飞船后再来完成。收集齐之后乘坐飞艇到东京塔下曾筑寺，上交之后和邪神セト战斗，它的弱点为冰结，电击和冲击无效。完成任务之后魔神オシリス成为仲魔，地母神イシス可以与魔神オシリス合体。







C062任务 森での密约

领取地点：Kの酒场

委托者：カジュアリティ-ズ有志

出现条件：主线剧情选择和ワルタ-或者ヨナタン同行后

内容：去森林和カジュアリティ-ズ谈话

报酬：招来石×5

说明 受注任务之后从城下町来到キヨジョ-ジの森，在左下小路能遇到一个神秘男人，和他对话之后完成任务。

C063任务 来るべき日に备えたい

领取地点：キヨジョ-ジの森

委托者：正体を隐す男

出现条件：完成任务“森での密约”后再次来到之前完成的地点

内容：上交バス-カ-式

报酬：グレイトチャクラ

说明 在东京六本木区域的目黑驻屯地有结界，地形比较复杂，进入后击败BOSS军势战の群れ，就能获得任务物品，战の群れ弱点为冲击，对火炎属性有耐性，反射攻击的战斗方式比较有效。

C064任务 病气を治す魔法の药

C065任务 苦しみを解く魔法の药

C066任务 2つの魔法の药

领取地点：キヨジョ-ジの森

委托者：正体を隐す男

出现条件：完成任务“来るべき日に备えたい”后

内容：寻找药物

报酬：5200マッカ

说明 从银座筑地本愿寺绕到上方的圣约翰病院，击败3只幽鬼グ-ル就能获得药物，它们的弱点属性为火炎和破魔，根据选择带回去的药物的不同会对主线剧情的混沌、守序数值产生影响。

C067任务 同窗の护卫

报酬：ゴ-ルドマルス

领取地点：キチジョ-ジの森森林深处

出现条件：完成挑战任务“病气を治す魔法の药、苦しみを解く魔法の药、2つの魔法の药”三个中任一个后，来到森林深处。

说明 接取任务之后就要护送ナバ-ル前进，一路上可能会遇到强敌，尽量选择绕过或者逃脱，以免ナバ-ル受伤。有可能遇到的敌人为以下几个：パワ-（弱点：冲击）、ドミニオン（弱点：冲击）、ソロネ（弱点：冰结）。坚持来到ナラク掘削作业员居住区的タ-ミナル会发生强制战斗，敌人是47级的大天使·カズフエル弱点为火炎，冰结属性和冲击属性攻击无效。击败它之后乘坐タ-ミナル来到新宿，前往新宿神舞供町的酒馆就能完成任务。

C068任务 サムライ中野高校

领取地点：新宿的人外ハンター商会
委托者：熟练ハンターシマダ
出现条件：主线剧情选择和ワルター或者ヨナタン同行后
内容：击败マリシテン
报酬：ブラッククレスト

说明 受注任务之后，从新宿进入大地图去左上方靠近岩石边缘的中野サンプラダ，进入之后和恶魔对话就会开始战斗，47级的鬼神マリシテン，没有弱点，火炎、破魔攻击无效，对咒杀有耐性，多使用铳属性攻击，可以使用反射战术轻松应对。

C069任务 老人の救出

领取地点：涩谷的人外ハンター商会
委托者：元ハンターキュウズウ
出现条件：主线剧情选择和ワルター或者ヨナタン同行后
内容：解救老人
报酬：10000マッカ

说明 从涩谷地下街B向上来到宫下公园，和老人对话后开始战斗，第1场战斗对手マンティコア弱点为冲击、人类无弱点、ムシュフシュ弱点为冲击、エンク弱点为冲击会吸收火炎属性攻击，这场战斗的怪物弱点比较集中，可以使用冲击群攻攻击；第2场战斗的对手ヴァルキリー弱点是电击、人类无弱点、トラルテクトリ弱点是冰结、キンキ弱点是冲击，敌人弱点属性比较分散，建议使用反击技能撑过去；第3场战斗敌人是50级的鬼神トール，弱点是冲击属性，对物理、破魔和咒杀属性有耐性，火炎属性攻击无效，会吸收电击属性，它使用的法术攻击威力比较大，还是采取反击策略比较保险。

C070 任务 猛毒の世界

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会
委托者：医疗班
出现条件：进入沙漠世界后
内容：上交伤药 ×15、ディスポイズン ×15
报酬：若干遗物

说明 身上如果没有的话可以去道具店购买，非常方便。

C071 任务 明日を生きる为の粮

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会
委托者：食料调大班
出现条件：进入沙漠世界后
内容：上交怪バビロンの怪鸟肉 ×3
报酬：3000 マッカ

说明 之后在プルート城中击败アンズー就会掉落，几率比较低，尽量不要打飞它而是杀死它。

C072任务 酒ドロボ-退治を手传ってくれ

报酬：ガラクタ若干
领取地点：新宿的人外ハンター
出现条件：二周目之后，来到沙漠的东京时。

说明 受注任务之后，来到道具屋前的房屋，交谈之后，击败13只53级的魔兽・ショウジョウ就可以完成任务，它的弱点是冲击属性。

C073任务 惟一の食料

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会
委托者：食料调大班
出现条件：完成任务“君たちを救世主と见入んで”后
内容：击败トラソルテオトル
报酬：グレイトチャクラ×2

说明 接到主线剧情“いざ沙漠の涩谷で恶魔退治”得到“錆びた键”后，回到霞ヶ关可以开启ターミナル。受注这个任务之后去道具屋对面的房间对话，ターミナル开放新的地点，传送到沙漠の池袋，进入到池袋地下シェルター后，在下方房间发现结界，BOSS在结界在上方，トラソルテオトル58级会吸收冰结属性攻击，它的攻击多为冰结属性魔法，配合魔法反射技能能够轻松取胜。

C074 任务 燃料の入手を手传ってくれ

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会
委托者：资源调达班
出现条件：完成任务“君たちを救世主と见入んで”后
内容：上交 PC アーミーの死骸 ×10
报酬：チアクラボット

说明 击败在プルート城中的 P アーミー就能获得，第二次开始完成任务获得的奖励会有所不同。

C075任务 炮台の搬运を手传ってくれ

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会
委托者：恶魔防卫班
出现条件：完成任务“君たちを救世主と见入んで”后
内容：将炮台送到指定位置
报酬：10000マッカ

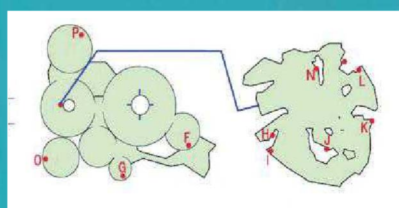
说明 受注任务之后去新宿的人外ハンター商会旁边的屋子对话，之后去新宿西北方向的市ヶ谷驻屯地旁边的黄色感叹号搬运炮台，将炮台带回人外ハンター商会旁边的屋子就能完成任务，在搬运炮台期间进入战斗的话恶魔攻击炮台会让它减少HP，如果HP减少到0则任务失败，尽量避免战斗快速绕回去。

C076任务 死を呼ぶ翼

报酬：Pアーミーの死骸×3
领取地点：新宿的人外ハンター商会

出现条件：二周目之后，来到沙漠的东京世界，完成挑战任务“炮台の搬运を手传ってくれ”后

说明 使用ターミナル移动到池袋之后，在大地图P位置附近找到敌人，等级55的大天使・アズラエル，它的弱点为冰结属性，会使用マハムドオン、アギダイン等技能。



C077任务 ナグルファルのを集めるのだ

领取地点：市ヶ谷驻屯地（沙漠）
委托者：死神ヘル
出现条件：恶魔对话
内容：上交死者の爪
报酬：ブラッククラウン

说明 プルート城中的恶魔就会掉落，在之前完成主线任务时应该身上有很多，收集齐后从ターミナル传送到沙漠の池袋，进入到池袋地下シェルター的房间中将物品交给死神ヘル就可以完成任务。

C078 任务 娱乐の箱

领取地点：霞ケ关的人外ハンター商会（火炎世界）
委托者：恶魔人间ハヤト
出现条件：到达霞ケ关（火炎世界）后
内容：上交小型液晶 TV 一式
报酬：若干遗物

说明 出大地图向下在东京塔遗物采集点调查就能获得小型液晶 TV 一式，第二次完成任务开始报酬有所不同。

C079任务 谜の召唤仪式を阻止せよ

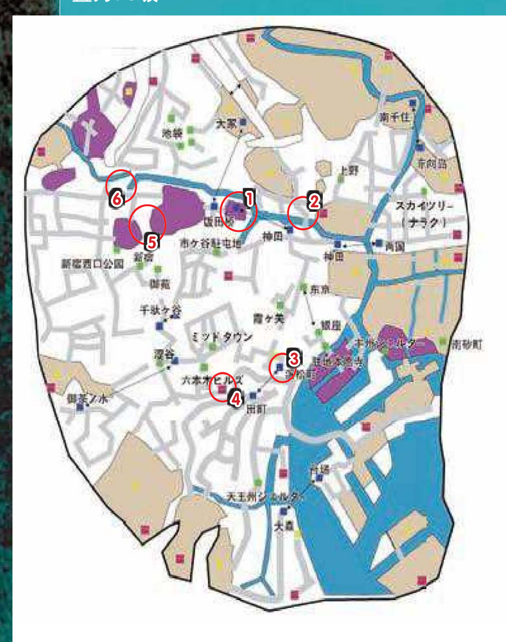
报酬：Pu弹
领取地点：爆炎的东京地图的涩谷的人外ハンター商会
出现条件：需之前走混沌路线，来到爆炎的东京地图后

说明 前往涩谷108前的房间内，参加比赛，击败68级的妖魔・マスターテリオン，没有弱点，火炎、冰结、咒杀属性攻击无效，魔法系仲魔会比较吃亏。

C080任务 デビルバトルロイヤル

报酬：宝石若干
领取地点：爆炎的东京地图，池袋的人外ハンター商会
出现条件：需之前走混沌路线，来到爆炎的东京地图后，主线剧情讨伐ホワイトメン之后。

说明 受注任务之后，在东京大地图上会出现目标敌人，具体位置如图所示。1位置为70级邪鬼・ギリメカラ，弱点为电击、冲击、破魔；2位置为70级妖兽・カブラカン，弱点为冲击；3位置为70级龙神・ショクイン，没有弱点，冰结和冲击属性攻击无效；4位置为70级魔王・アナンタ，弱点为冲击；5位置为70级邪鬼・ヘカトンケイル，弱点为冲击；6位置为70级



C081任务 东京湾搅拌

领取地点：新宿（火炎世界）

委托者：天女アプサラス

出现条件：来到新宿（火炎世界）后战斗中和恶魔对话

内容：上交ヴァスキの皮×2

报酬：回复セットA

说明 上交地点在新宿（火炎世界）地图的小房间内，ヴァスキ在大地图偶尔会遇到，概率比较小。

C082任务 暴风神讨伐

报酬：エージェント・Y

领取地点：随机

出现条件：二周目后，来到爆炎的东京地图，完成讨伐ヴェータラ后，在战斗中和恶魔对话有可能接到

说明 受注任务之后，来到大地图赤坂的霞ケ关向西位置，发现目标敌人，65级的龙神・イルルヤンカシュ，没有弱点，对冰结、冲击属性攻击有耐性。

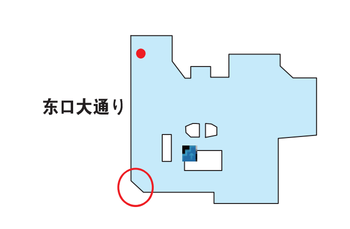
C083任务 博爱からの逃亡

报酬：焔のSOUL

领取地点：随机

出现条件：二周目之后，在爆炎的东京地图，和恶魔会话有可能接到。

说明 受注之后，在新宿东口大通り会出现目标恶魔。67级的破坏神・カルティケーヤ，它没有弱点，铳属性攻击无效，中途会逃跑一次，在下图画圈位置找到它击败即可。



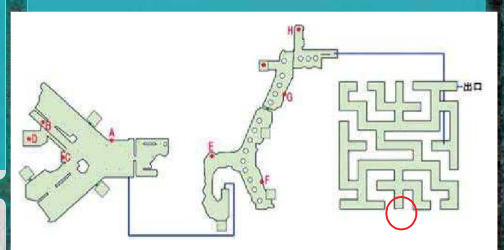
C084任务 狂言回しの粛清

报酬：モータルナイフ

领取地点：随机

出现条件：2周目之后，在爆炎的东京战斗中和恶魔对话有可能接到。

说明 受注后前往爆炎的涩谷地图，从地下街进入地下结界，在BOSS位置找到敌人。魔王・ロキ等级为65，没有弱点，铳属性攻击无效，对冰结和冲击攻击有耐性。



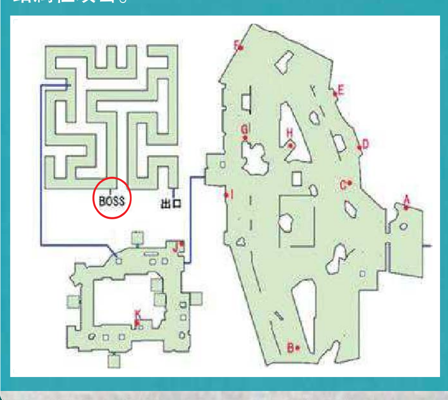
C085任务 终末の御使い

报酬：ピースメイカー

领取地点：随机

出现条件：前提是走混沌或中立路线，进入到爆炎东京地图，讨伐ホワイトメンン之后，和恶魔战斗中对话有可能接到。

说明 受注任务之后前往爆炎的池袋，在ターミナル旁房间内进入地下结界，在图上位置找到BOSS，击败四个魔人BOSS就能完成任务。魔人・ホワイトライダー弱点为冲击，会吸收电击属性攻击；魔人・レッドライダー弱点为冰结，会反射火炎属性攻击；魔人・ペイルライダー弱点为电击，会反射冲击属性攻击；魔人・ブラックライダー弱点为火炎，会吸收冰结属性攻击。



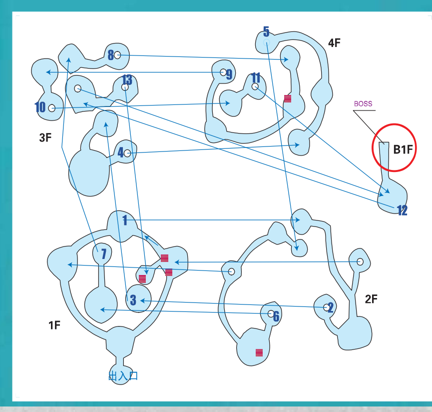
C086任务 黄泉津大神の暴走

报酬：骷髅の王笏

领取地点：随机

出现条件：二周目后，在沙漠的东京地图，战斗中和恶魔对话有可能接到。

说明 前往プルート城在图上画圈位置找到敌人，和85级的女神・イザナミ战斗，它的弱点为火炎，会吸收冰结属性攻击。完成任务后解禁イザナミ的合体限制。



C087任务 龙杀し竞争

报酬：13000マッカ

领取地点：Kの酒场

出现条件：经过黑与白之森后，回到Kの酒场后可以接到。

说明 需要上交机龙の心脏，可以在最终迷宫ルシファーパレス中击败邪龙・ファフニール后获得，它的弱点为冰结和电击。

C088任务 知惠を饮み真实に酔え

报酬：メギドファイア

领取地点：Kの酒场

出现条件：经过黑与白之森后，走守序路线，在Kの酒场可以接到。

说明 受注后从城下町前往シンジュク村の小道听取任务委托。前往キチジョージの森最深处，和85级的魔王・アザゼル战斗，它的弱点为冰结属性，会反射火炎和冲击属性攻击。完成任务后魔王・アザゼル的合体解禁。

C089任务 地下を飞翔せし大鸦

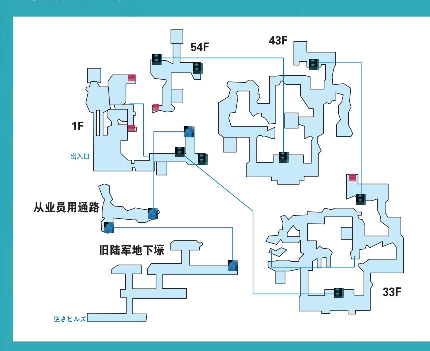
报酬：ロンギヌス

领取地点：Kの酒场

出现条件：完成任务“知惠を饮み果实に醉え”后。

说明 受注任务之后，从城下町前往シンジュク村の小道听取任务委托。之后前往东京六本木区域的ミッドタウン54F，击败85级的大天使・マンセマット，它的弱点为电击，会反射铳、冰结和冲击属性攻击。由于它会先制攻击，且一开始就会使用技能メギドラオン两次，因此对HP的要求比较高，一个不小心就容易被秒杀，可以刻意为仲魔配出被动技“食い

しばり”来提升HP，撑过它的回合后注意回复。它还会使用物理和冲击属性的技能，有能吸收或者反射物理和冲击属性的仲魔参战会比较轻松。完成任务之后大天使・マンセマット的合体解禁。



C090任务 转生する地母神

领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：女人外ハンターノゾミ
出现条件：完成任务“大いなる酩酊”后
内容：达成妖精们的愿望
报酬：ホワイトキング

说明 从上野进入大地图，绕到右侧两国找恶魔渡河，来到神田，向左进入ニコライ堂，和恶魔对话之后进入战斗，敌人是80级的军势下级三队，弱点是铳属性和电击属性。

C091任务 天使狩りのお诱い

报酬：15000マッカ
领取地点：上野的人外ハンター商会
出现条件：需走混沌路线，完成讨伐ホワイトメン后。

说明 受注任务之后，前往大地图ナラク附近，此时这里已经是天使警戒区域，会看到目标敌人。70级的军势・中级三队弱点为火炎，冲击攻击无效；73级的军势・大天使の军势弱点为火炎和电击，会反射铳属性攻击，冰结属性攻击无效。敌人数量不少，不用全部击败，只要将最东北方向的红色敌人击败就能完成任务。

C092任务 大量发注に应じてくれ

报酬：奇迹のセット
领取地点：上野的人外ハンター商会
出现条件：二周目之后。

说明 上交反魂香×5、宝玉×5、生玉×1，大部分都需要在宝箱内获得，有的可以通过商店购买。第二次开始完成任务的报酬有所不同。

C093任务 傲慢なる“恶”の声

报酬：ソフィアの剑
领取地点：上野的人外ハンター商会
出现条件：混沌路线中，完成挑战任务“天使狩りのお诱い”后。

说明 受注任务之后，从ナラク的外壁用假设足场向第一展望台移动，会遇到敌人。90级的邪神・デミウルゴス，它没有弱点，对冰结、火炎、电击、冲击都有耐性。建议使用各种弱化辅助魔法降低其属性，注意自身回复慢慢磨掉。完成任务后デミウルゴス合体解禁。

C094任务 多重恶魔合体

领取地点：新宿的人外ハンター商会
委托者：中坚ハンターナカムラ
出现条件：完成任务“连续诱拐烧失事件”
内容：调查合体实验
报酬：グレイトチャクラ×2

说明 受注任务之后去池袋东口驿前，在地图左侧的房间里坐电击梯到达最上层，击败70级BOSSバフォメット，弱点为破魔，咒杀属性无效，它会释放即死魔法，最好带咒杀无效的恶魔，击败它之后马上就会进入第二场战斗，BOSS为70级的パレス和ケルヌンオス，没有回复时间，所以第一张战斗要注意节约MP。パレス的弱点为火炎，ケルヌンオス的弱点为冲击。

C095任务 恶魔召唤机の发掘

领取地点：新宿的人外ハンタ商会
委托者：人外ハンタ商会新宿
出现条件：完成任务“皇祖神复活”后
内容：上交スマートフォン×2
报酬：魔反镜×2

说明 开启飞行模式后，乘坐飞船来到图上位置，下了飞船后的遗物采集点可以采集到，

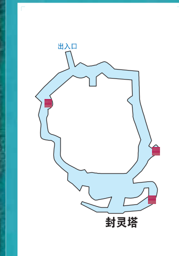


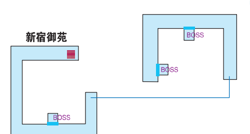
采集1个之后可以去其他地方转转待遗物刷新后再来采集第二个。

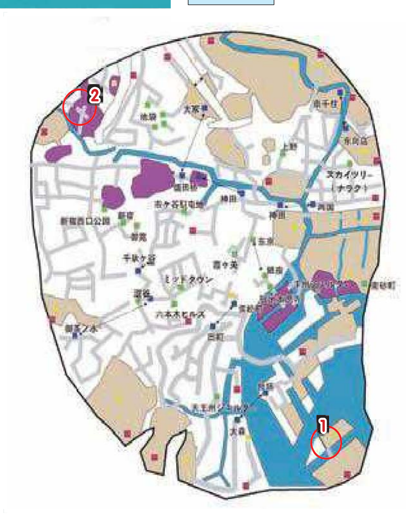
C096任务 丰穰の女神イシュタル

报酬：チャクラ金刚丹
领取地点：新宿的人外ハンター商会
出现条件：二周目之后走混沌路线，完成挑战任务“恶魔との取引を阻止せよ”、“皇祖神复活”和“谜の召唤仪式を阻止せよ”后。

说明 受注任务之后，前往新宿御苑，往南走来到封灵塔カゴメ，在上层的房间中和ミナコ对话听取任务委托。之后回到大地图乘坐飞艇，来到东南方向中央防波堤附近和85级的地母神・アシェラト战斗，它的弱点为冰结，会反射火炎和冲击属性攻击。接下来乘坐飞艇，来到东北方向，和85级的魔人・マザ–ハ–ロット战斗，它的弱点为冲击，物理攻击无效，会吸收电击属性攻击。完成任务之后女神・イシュタル成为仲魔（记得给它留出位置），魔人・マザ–ハ–ロット和地母神・アシェラト的合体解禁。







C097任务 天王洲奇谭

领取地点：涩谷的人外ハンター商会
委托者：中坚ハンター クジ
出现条件：完成主线任务“すべてを知った君へ”后
内容：阻止召唤出牛头天王
报酬：亲皇の弹丸

说明 在开启天王州シエルタ–前想要来这里非常麻烦，需要从涩谷绕道浜松町，过地下通道来到田町在绕道东京地图左下沙漠然后走栥桥来到天王州シエルタ–，在开启传送点后能够比较轻松到达，受注任务之后可以进入天王州シエルタ–下方的一个地点，和75级的赤骑士战斗，会反射电击属性攻击，会释放风邪的异常效果，注意回复，之后马上进行第二轮战斗，敌人是78级的魔神バアル，会吸收电击属性，如果使用物理或者铳属性攻击它会遭到反击，它的攻击多为全体攻击，推荐使用技能マカラカ–ン。

C098任务 大魔王再诞

领取地点：涩谷的人外ハンター商会
委托者：中坚ハンターヤサカ
出现条件：完成任务“天王洲奇谭”
内容：击败赤骑士
报酬：15000マッカ

说明 直接用シエルタ–传送到天王州シエルタ–，来到和任务“天王洲奇谭”相同的地点，再次和赤骑士战斗，这一次他的等级为78级，基本属性和之前一样，会反射电击属性攻击，之后需要面对的是90级的ベルゼブブ，平均等级如果不够90的话最好练级之后再来。ベルゼブブ会使用天扇弓、メギドラオン两个攻击技能，メギドラオン为全属性攻击所以不能使

用反射，而且它的回合一般是三连击，因此必须降低它的属性否则直接会被秒杀，因为它会使用全属性提升的技能，因此这边最好是使用全属性降低的技能ランダマイザ来抵消，如果中了风邪的负面状态，要及时恢复不然恶化的话HP会降为1，如果不幸中招1回合就有可能全灭，仲魔最好能够反射或者吸收铳和物理属性，推荐魔王マ－ラ和魔神ヴイシュヌ，利用合成将它们的技能凹到一个比较满意的状态再来挑战比较好，有可能陷入长期战，这个时候全员MP全回复的药品グレイトチヤクラ非常实用。击败它之后选择“埋葬する”能够获得アキュラの剑。

C099任务 メシアの泪を探せ

领取地点：银座的人外ハンタ－商会

委托者：银座じゅえり－店主

出现条件：完成任务“多重恶魔合体”后

内容：上交メシアの泪

报酬：香セット

说明 从银座中央通りB区域的几个采集点能够采集到。想要到达银座中央通りB区域的步骤请参考任务“ブラックカ－ドを让りましょう”部分的说明。

C100任务 职人の愿い

领取地点：银座的人外ハンタ－商会

委托者：银座仇兵卫班长

出现条件：中立路线和マサカド见面之后

内容：上交冷冻マグロ

报酬：魔法石セットA

说明 在丰洲的木场仓库的结界和ヤム战斗取胜后能获得，ヤム的等级为75级，弱点是电击属性，会使用冰结属性攻击，最好带能吸收冰结属性攻击的仲魔。

C101任务 三千大千东京

领取地点：银座的人外ハンタ－商会

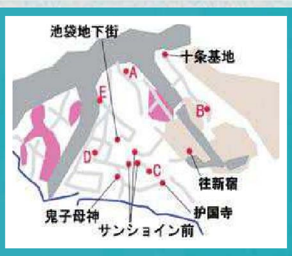
委托者：鬼神ビシャモンデン

出现条件：中立路线和マサカド见面之后

内容：和四天王战斗并取胜

报酬：IDカ－ドLV3

说明 从池袋进入大地图，在东南方向进入护国寺，在这里领取四门之玉之后挑战大地图东南西北四个方向的四天王，注意之后进入战斗后有每回合会减少四门之玉的HP，如果其HP降为0则任务失败，因此完成任务期间尽量不要进入战斗或者在战斗中速战速决比较好。北方的天王从池袋サンショイン前登上立交桥然后从立交桥进入大地图，向西北方向穿过岩石洞窟，到达地图最北端的十条基地附近就能看到，鬼神ビシャモンデン弱点是火炎属性攻击，等级为70级，尽量用弱点属性压制它。第2个从新宿向西，鬼神コウモクテン等级为70级，电击属性攻击无效。第3个从天王洲タ－ミナル向南，鬼神ゾウチョウテン，等级为70级，弱点是冰结属性。第四个在丰洲タ－ミナル向西，如果丰洲タ－ミナル没有开放的话，需要从天王タ－ミナル向上绕到右侧，具体可以参考前文东京大地图，目标在南沙町上方（经过滨松町），鬼神ジコクテン同样为70级，弱点为电击属性，冲击属性攻击无效，击败他之后四天王会同时登场，还是依照属性弱点逐一击破就好，因为四天王的弱点属性不同注意尽量不要用同一属性的全体攻击。IDカ－ドLV3可以用来进入在霞ケ关地图右下角的最后一个电梯，能够进入灾害时储备仓库B，里面的门有的需要满足一定条件，例如力量加点达一定数值，才能开启。完成任务后解禁カンセイテイクン的合体限制。



C102任务 人间再制造

报酬：アムリタセット

领取地点：随机

出现条件：经过黑与白之森后，在战斗中和恶魔对话有可能接到。

说明 需要上交ゴグマゴクの肉×5、キングの血×5。ゴグマゴク在天王洲区域出现，キング在银座区域附近出现，刷满后到丰洲地下シエルタ－附近上交。

C103任务 神の圣杯 恶魔の釜

领取地点：随机

委托者：ダナ－ン－族の神

出现条件：进入结局分歧后，最终战之前和恶魔对话

内容：ダグザの大斧

报酬：エクスカリバ－

说明 受注任务之后去传送到スカイ，在作业员居住区的房间中得到ダグザの大釜，搬运期间主人公只能选择逃げる或者次へ，尽量避免战斗，ダグザの大斧比较脆弱容易被敌人打碎，如果实在困难可以考虑调整难度，将ダグザの大釜搬运到天王洲向东过河的台场国际展示场就能完成任务。

C104任务 皇祖神复活

领取地点：随机

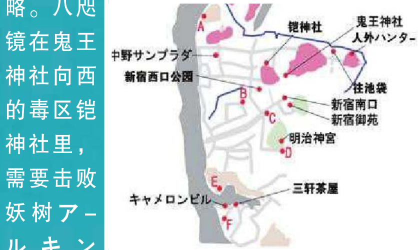
委托者：秘神アメノフトタマ

出现条件：进入结局分歧后，最终战之前和恶魔对话

内容：寻找三种の神器

报酬：生玉×2

说明 八尺琼勾玉在从新宿出大地图向上，到饭田桥旁有毒区域的鬼王神社，进入结界后找到BOSS凶鸟フレスベルグ，75级，弱点为铳和火属性，会反射冰结属性攻击，它的攻击方式主要是冰结属性，可以采用魔法反射的策略。八咫镜在鬼王神社向西的毒区铠神社里，需要击败妖树ア－ルキング，弱点为火炎。天丛云剑在银座北侧的兜神社，BOSS为邪神アルシエル，75级，弱点是物理属性攻击。全部凑齐之后去新宿南的明治神宫和恶魔对话，之后去霞ケ关，出大地图马上就能看到一个黄色的地点，进入后触发剧情，完成任务之后解禁アマテラス的合体限制，并且开放飞行点，以后可以在各地飞行了。





C105任务 圣人との邂逅

领取地点：邪教の馆

委托者：邪教の馆の主

出现条件：在进入结局分歧之后进入菜单邪教の馆，选择话す→ミド－と杂谈する

内容：带给他エノク

报酬：5000マッカ

说明 エノク就是メタトロン，配方：アナト×コウリュウ、ヴイシュヌ×タイホウ、ノルン×コウリュウ等配方非常多，合成之后受注任务，再次进入邪教の馆和馆主谈话就能完成。

任务 トレ－ニングバトル1

领取地点：银座的人外ハンタ－商会

委托者：训练用システム教官

出现条件：到达银座的人外ハンタ－商会后

内容：寻找5回合以内击败敌人的方法

报酬：1000マッカ

说明 第一回合主人公使用技能“テトラカ－ン”，仲魔选择普通攻击，第二回合主人公使用铳攻击仲魔使用普通攻击，第三、四回合重复第一、二回合，就能完成训练。

任务 トレ-ニングバトル2

领取地点：银座的人外ハンタ－商会

委托者：训练用システム教官

出现条件：到达银座的人外ハンタ－商会后

内容：将不同属性的敌人在一回合内消灭

报酬：1000マッカ

说明 主人公选择突击ジャック・リパ－→仲魔カソ选择次へ→仲魔ナ-ガ选择用ブフ-ラ攻击ジャックランタン→主人公选择次へ→仲魔カソ选择マハラギ攻击ジャックフロスト。

任务 トレ-ニングバトル3

领取地点：Kの酒场
委托者：训练用システム教官
出现条件：池袋タ-ミナル开放后
内容：3回合内消灭敌人
报酬：2000マッカ

说明 主人公使用ベノンザッパ-→选择チェンジ召唤凶鸟チン→凶鸟チン使用パンデミアブ-ム→一直选择次へ。

任务 トレ-ニングバトル4

领取地点：Kの酒场
委托者：训练用システム教官
出现条件：池袋タ-ミナル开放后
内容：预测敌人属性，1回合内击败敌人
报酬：2000マッカ

说明 依次选择次へ→次へ→次へ→マハザンマ就能完成任务。

任务 トレ-ニングバトル5

领取地点：涩谷的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达涩谷的人外ハンタ-商会后
内容：11回合以内击败敌人
报酬：3000マッカ

说明 依次选择テトラカ-ン→吸魔→テトラカ-ン→吸魔→メシアライザ-→吸魔→テトラカ-ン→吸魔→メシアライザ-→吸魔→テトラカ-ン。

任务 トレ-ニングバトル6

领取地点：涩谷的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达涩谷的人外ハンタ-商会后
内容：根据敌人变更自己的组队，4回合以内击败敌人
报酬：3000マッカ

说明 第1回合依次选择次へ→次へ→チェンジ选择トウテツ→次へ→チェンジ选择カンバリ→全体都选择次へ回合结束；第2回合依次选择次へ→次へ→チェンジ选择ウンディ-ネ→全体都选择次へ回合结束；第3回合依次选择チェンジ选择在空白位置召唤サラマンダ-→全体选择次へ后回合结束；第4回合依次选择チェンジ选择在空白位置召唤カンバリ→次へ→选择使用技能テトラカ-ン。

任务 トレ-ニングバトル7

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达新宿的人外ハンタ-商会
内容：削弱敌方军势的能力，9回合以内击败敌人。
报酬：4000マッカ

说明 依次选择雄叫び→雄叫び→ディアラハン→雄叫び→通常攻击→ディアラハン→通常攻击→通常攻击→通常攻击。

任务 トレ-ニングバトル8

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达新宿的人外ハンタ-商会
内容：吸收敌人攻击，在10回合内击倒敌人
报酬：4000マッカ

说明 第1回合选择チェンジ交换仲魔タトウ-マン上场→タトウ-マン选择挑发→主人公选择次へ→トウ-マン选择チェンジ选择トウ-マン自己（下场）；第2回合选择チェンジ召唤ヘル→ヘル选择次へ；第3回ヘル下场→主人公连续选择3次次へ；第4回合选择チェンジ召唤バフォメット→バフォメット选择次へ；第5回合バフォメット选择チェンジ交换ピクシ-上场→ピクシ-选择对主人公使用ディア→主人公选择次へ→ピクシ-选择对主人公使用ディア；第6回合选择チェンジ召唤ヴァ-チャ-→ヴァ-チャ-选择次へ；第7回合ヴァ-チャ-选择チェンジ交换アメノウズメ→主人公连续选择3次次へ；第8回合アメノウズメ选择技能サバトマ召唤ヘル；第9回合ヘル选择技能サバトマ召唤バフォメット。

任务 トレ-ニングバトル9

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：完成主线任务“すべてを知った君へ”后
内容：4回合内消灭敌人
报酬：5000マッカ

说明 第1回合マッドガッサ-选择技能パンデミアブ-ム→モムノフ选择技能チャ-ジ；第2回合マッドガッサ-选择次へ→モムノフ选择怪力乱神攻击ショウキ→主人公选择次へ→マッドガッサ-选择パンデミアブ-ム→モムノフ选择次へ→主人公选择次へ；第3回合マッドガッサ-选择パンデミアブ-ム→主人公选择ベノンザッパ-；第4回合主人公选择恶化。

任务 トレ-ニングバトル10

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：完成主线任务“すべてを知った君へ”后
内容：
报酬：5000マッカ

说明 第1回合主人公用铳攻击シェムハザ→プリンシパリティ选择次へ→ナジャ选择チェンジ交换パワ-上场→パワ-选择通常攻击シェムハザ→クシナダヒメ选择次へ→パワ-选择通常攻击シェムハザ；第2～10回合重复下面动作，（注：第5回合击败シェムハザ需换目标攻击）：パワ-选择通常攻击シェムハザ→主人公选择铳攻击シェムハザ→プリンシパリティ选择次へ（第7回合时选择メディア）→クシナダヒメ次へ→パワ-选择通常攻击シェムハザ。

魔人讨伐

东京中潜藏了7个被称为“魔人”的恶魔，前往魔人出没的地点可有较低几率遇到他们。魔人的战斗力远强于一般BOSS，打起来非常刺激。胜利后的报酬也非常丰厚，不仅能解禁对应魔人的恶魔合体，还可获得大量珍贵道具。部分魔人有着路线限定，在秩序或混沌的终章无法遇到，因此建议走真结局的中立路线，并且在进入最终迷宫前一口气挑战所有魔人。

魔人的出现几率只有1/256，并且出现地点限定，需要反复刷取，在即将遇到魔人时，バロウズ会提示“危险な悪魔の反应あり”字样。详细方法请玩家按照如下顺序操作：1.在魔人出现位置的旁边野外地图上存档；2.读取存档；3.前往魔人出现位置；4.重复2和3两个步骤，直到与魔人相遇为止；5.与魔人遭遇后选择两次“はい”，进入战斗；6.故意在战斗中死亡，GAME OVER画面后在三途川利用金钱复活；7.复活后，前往魔人出现区域，存档。

战前准备

对抗魔人需要最高等级的回复、辅助和攻击魔法，比如铳系的“至高の魔弾”、回复系的メシアライザ-、辅助系的ランダマイザ/ド-ピング/、攻击辅助系的ラスタキャンディ等，另外可提升自身存活能力的“三分の活泉”、精神异常无效、身体异常无效、不屈の斗志也是必备，与此同时主人公也要有对应的强力魔法。为了抵挡敌人的高攻击力，我方全员的HP尽量在900以上。道具方面需要准备提升HP最大值、抵抗异常状态以及提升物理和铳属性耐性的。HP和MP回复道具、各属性攻击道具也最好买满。

魔人战的共同特征

・必定从魔人的回合开始行动。

・一旦我方对魔人的主要攻击属性有耐性以上的抗性，就会招致万能属性的大招连发，同样テトラカ-ン、マカラカ-ン也有相同的副作用。因此强制不得有任何抗性。

・我方能力上升到3档或敌方能力降低3档后，会被对方使用魔法打消。



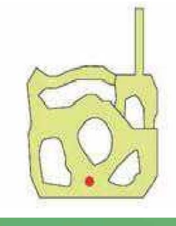
魔人1 ケムトレイル

弱点：无

报酬：Aポイント 20×3

出现位置：新宿西口公园 水の广场

说明 该魔人会使用フォッグブレス、溶解ブレス降低我方状态，然后使用物理和铳系攻击。轮到我方行动，先让主人公用デクンダ打消不利状态，再用仲魔的ランダマイザ降低BOSS能力。之后做好回复，用チャ－ジ后的至高の魔弹（推荐大天使メタトロン或魔神ヴィシュヌ携带）猛攻即可。注意如果不打消自己的不利状态会使得敌方行动次数增加，一边回复一边每回合使用デクンダ是必须工作。





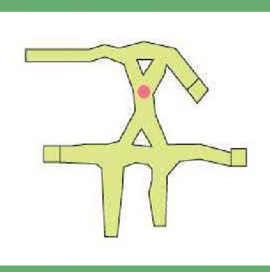
魔人2 トランペッタ－

弱点：铳

报酬：再生のメロディ

出现位置：キチジョ－ジの森 森の小道

说明 本战事先给主人公装备首饰“焰の斗魂”提升最大HP，上半身装备ヒ－ロ－グレ－以抵挡破魔和咒杀魔法，如此整备后，BOSS会仅使用一次マハムドオン，之后就一直使用全体万能魔法“大いなるロゴス”和通常攻击，如果不小心第一回合被秒就读档重来，幸运活下来后立即以メシアライザ－回复，同时用ラスタキャンディ、ランダマイザ调整双方能力，ド－ピング提升最大HP。之后仍然是“至高の魔弹”和主人公的铳攻击强攻即可。





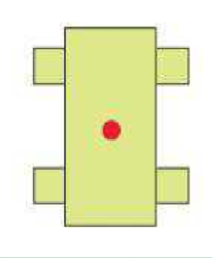
魔人3 ブラックライダ－

弱点：火炎

报酬：黄金のデスマスク ×3

出现位置：天王洲シェルタ－地下シェルタ－

说明 该BOSS的先制攻击会连续使用“宵越し钱金”，削减我方大量金钱，所以在本战开始前先把该买的东西都买掉，主人公上半身装备对物理和铳有耐性的ホッケ－クリ－ム和提升最大HP的首饰“焰の斗魂”。之后的打法与前一个魔人近似，只不过可以用マハラギスト－ン来代替火魔法攻击，“至高の魔弹”依旧非常犀利。



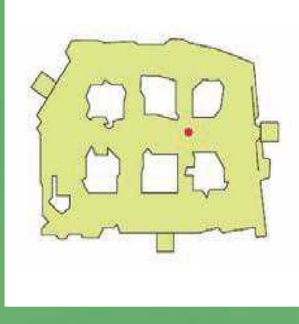
魔人4 ペイルライダ－

弱点：电击

报酬：魔导书・厚 ×3

出现位置：南砂町 繁华街

说明 该BOSS会以“パンデミアブ－ム→恶化→杀风激”的顺序连续攻击，我方不能无效化风邪状态的仲魔很快就会死，因此确保全员能免疫风邪，主人公装上首饰“顽丈のピアス”和上半身装备ホッケ－クリ－ム。战斗开始后适当做一下回复，之后依然是ラスタキャンディ、ランダマイザ、ド－ピング的固定展开。



魔人5 ホワイトライダ－

弱点：冲击

报酬：ファンタジスタ（对四属性拥有耐性，且战斗结束后自动回满HP和MP的强力首饰）

出现位置：银座 繁华街

说明 该BOSS会以ラスタキャンディ强化自身状态，然后使出魔法连击“コンセントレイト→真理の雷”或物理连击“チャ－ジ→モ－タルジハ－ド”，主人公装备ホッケ－クリ－ム和“焰の斗魂”，战斗中不断以デカジャ打消状态，同时惯例的ラスタキャンディ、ランダマイザ、ド－ピング。



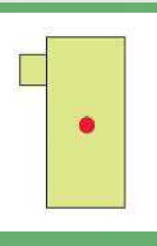
魔人6 マタド－ル

弱点：电击

报酬：カポ－テピアス（铳反射、无效破魔与咒杀、大幅提升命中率和回避率的首饰）

出现位置：丰州シェルタ－地下シェルタ－（要求先完成挑战任务C054）

说明 该BOSS会以“挑发”和スクカジャ提升状态，再以强力的普通攻击造成大伤害，主人公装备ホッケ－クリ－ム和“焰の斗魂”，要不断以デクンダ和デカジャ打消敌方有利状态和我方不利状态。在提升好状态后，主人公用マハジオスト－ン增加己方行动次数，同时有效杀伤BOSS。



魔人7 レッドライダ－

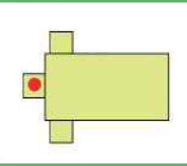
弱点：冰结

报酬：ソ－マ

出现位置：霞ケ关 灾害时储蓄仓库B

主人公上半身装备ホッケ－クリ－ム，首饰装备通过挑战任务C050获得的“ハンタ－王の印”以防止混乱状态。BOSS会使用“紫烟乱打”、“アンティクトン”等强力招式，运气不好让BOSS进入奸笑状态，会大概率地导致我方全灭。如果战斗初期我方就出现濒死队员，建议直接重新读档挑战。

该战需以デクンダ不断打消己方不利状态，以メシアライザ－回复。初期在加好攻防和最大HP前不要贸然出手，不小心就会全灭。如果玩家取得了护腕妖精バロウズアプリ的辅助功能“ムダ话”，可以借此削减BOSS的行动次数，提高己方生存率，不过注意一旦使用“ムダ话”我方回合会强制结束，因此务必要让主人公在本回合最后一次行动机会时使用。





DLC追加讨伐任务

大天使の羽を折れ1

大天使ウリエル

弱点：冲击

本战是两个大天使的连战，先登场的ウリエル最棘手的是15HIT的物理攻击"円投げ"和贯通效果的全体电击魔法"神の雷光"。当我方使用テトラカ-ン后，他会对应用テトラコワ-ス打消，再紧跟着使用"円投げ"。此外，如果将其数值状态降到3次以下，他会用デクンダ打消。因此我方仲魔对物理的抗性至少在无效以上，主人公上半身装备反射物理攻击的ニ-ベルンゲン，首饰可装备HP提升类的，提升幅度越高越好。

第一回合，ウリエル必定会以"円投げ→タルカジャ→通常攻击"的顺序行动，我方队伍只要能反射第一下"円投げ"即可立即结束其回合。从第二回合开始，ウリエル会频繁使用"円投げ"和"神の雷光"，由于我方的战前配置是全物理反射系，只需使用マカラカ-ン反射魔法即可基本做到无伤。尤其是ウリエル在使用タルカジャ后，反射的物理伤害反而更高。此外该BOSS没有打消我方有利状态的デカジャ，因此无脑用ラスタキャンディ将我方状态提升到最大即可。使用ランダマイザ降低其攻击力，再继续使用让防御也降到2档以下，如前文所述，不要降到3档，否则会被一口气打消。

HP降低到一定程度出现选项

お前と戦いたいから：我方行动回数+1

东京を守りたいから：BOSS全能力+1

何も答えない：BOSS全能力+1

大天使ラファエル

弱点：火炎

ラファエル的"シェオルの蛇"是全体万能属性攻击，且会吸收我方100左右的MP，可谓对肉体和精神的双重打击，需要预备大量宝玉轮、生玉、チャクラポット、グレイトチャクラ等回复道具，做好打消耗战的准备。其在特定条件下（后文详述）必定会使用物理属性的"烙印の一击"，テトラカ-ン或物反镜也是必需的。我方仲魔需要有对物理和冲击两种属性的抗性，特别是冲击反射尤为便利，如果有"身体异常无效"来应对烙印则更好。

第一回合，ラファエル必定会以"シェオルの蛇→ラクカジャ→烙印の一击"的顺序行动，使用テトラカ-ン反射伤害吧。从第二回合开始，BOSS会用ラクカジャ提升防御，同时以"神の龙卷"、"シェオルの蛇"等招式攻击，我方冲击反射的仲魔可以将龙卷伤害反弹回去。"シェオルの蛇"没有特别好的应对方法，一边回复一边用トリスアギオン或"至高の魔弹"来达成高效输出。

当BOSS的HP降到65%以下后，其有两个行动回数时使用"デクンダ→デカジャ"，然后在下一回合会发动"烙印の一击→ディアラハン"，以此模式行动两回，最好的应对方法为，看到他使用デクンダ→デカジャ后，预先用テトラカ-ン反射其下一波的"烙印の一击"，这样会让BOSS自身陷入烙印状态，该状态下即便他使用ディアラハン也只能回复1点HP，轻松加愉快。

HP降低到一定程度出现选项

忧えない：BOSS的行动回数-1

忧う：BOSS全能力+1

何も答えない：BOSS全能力+1



大天使の羽を折れ2

大天使ガブリエル

弱点：电击

依然是两大天使的连战，ガブリエル需要特别对策的招式有一口气附加各种状态的"受难告知"，和贯通效果的全体冰结魔法"神の雹击"。只需对某一种异常状态有抗性，就能免受"受难告知"的影响，因此我方仲魔只需有任意异常抗性并对冰结魔法有反射以上抗性即可。考虑到接下来跟ミカエル的一战，主人公上半身装备ニ-ベルンゲン，首饰必须佩带防御异常状态的。

第一回合，BOSS必定会以"受难告知→神の雹击→ラスタキャンディ"的顺序行动，利用仲魔自身的抗性反射"神の雹击"中断其回合。注意不要使用マカラカ-ン，会被マカラコワ-ス打消。从第二回合开始，BOSS会频繁使用ラスタキャンディ提升状态，且当其HP降到50%以下后，每当能力状态提升到3档以上就会使用ディアラマ，这是要坚决制止的，一旦见其能力提升到2档，就必须用デカジャ系的魔法或道具打消。



BOSS的HP降到50%以下，会在コンセントレイト后使用"メギドラオン"，我方如果在之前的战斗回合中没有提升状态，会被一击打掉700左右的HP，因此事先就要积极使用ラスタキャンディ、ド-ピング等魔法将己方状态强化到最大。

HP降低到一定程度出现选项

间违っている：BOSS行动回数+1

间违っていない：BOSS行动回数+1

何も答えない：BOSS行动回数-1

大天使ミカエル

弱点：冰结

ミカエル万能属性的"ナラク落とし"无视防御给予666的伤害，因此HP低于该数值的仲魔就别考虑上场了。另外的全体火炎属性魔法"神の业火"同样非常强力，物理攻击キャロルヒット和ジャベリンレイン也都要加以留意，最终仲魔要求为：1.HP666以上；2.有火炎反射以上的抗性；3.对物理有强力的抗性。

第一回合，BOSS必定会以"ナラク落とし→神の业火→天使长の号令"的顺序行动，事先用ド-ピング提升我方HP最大值，然后通过火炎反射来对抗"神の业火"，中断BOSS回合。テトラカ-ン和マカラカ-ン这两种反射魔法会高概率地引发"ナラク落とし"，建议别用。第二回合开始，BOSS会以"ナラク落とし"主攻，并配合"神の业火"和通常攻击。"ナラク落とし"不会对我方同一名队员连续使用，所以只要用ド-ピング把全员HP提到667以上就不会出现濒死队员，一边回复，一边用ブフダイン、至高の魔弹攻击吧。

当BOSS的HP降到65%以下，会在チャ-ジ后随机使用キャロルヒット、ジャベリンレイン或天使长の号令。"天使长の号令"为ミカエル对我方全员处于奸笑状态，无法防御，一旦中招就积极回复拖回合。

HP降低到一定程度出现选项

信念のため：主人公全回复，我方行动回数+1

頼まれたから：BOSS全能力+2

报酬のため：主人公全能力-3

わからない：强制切换至敌方行动回合

日の老いたる者

神灵エンシェントデイ

弱点：电击、冲击

尽管BOSS的弱点是电击和冲击，但一旦使用这两种魔法攻击，会引发其使用ディアラハン回满HP，所以权当这两种弱点不存在吧，我方的主要攻击手段是万能和物理。BOSS每回合拥有4个行动回数，不通过抗性来中断回合将非常难打，我方队员需能至少反射物理、火炎或冰结其中的任何一种属性。为了对抗毒效果的全体万能魔法ダムネイション和烙印效果的"辉ける烙印"，仲魔最好能继承"身体异常无效"。主人公装备反射物理攻击的上半身装备ニーベルンゲン和毒抗性首饰。

BOSS的HP降到50%以下，当行动回数为1时即会使用"静寂の祈り"，然后下一回合以"ダムネイション→ダムネイション→ダムネイション→灵魔集中"的顺序行动，灵魔集中后的下一回合，我方难以抵挡ダムネイション连发，所以最为稳妥的打法是——当BOSS的HP降到50%以下时（キヨハル赞场）尽量在两回合内迅速消灭，具体做法见下文。

战斗开始后，以ラスタキヤンデイ、アンテイクトン等魔法一边提升己方状态，一边削减掉BOSS大约8700左右的HP（最好用笔记录计算一下），然后维持该状态，让主人公使用コンセントレイト、ヴィシュヌ使用チャージ，结束回合。BOSS回合时其マハラギダインン或マハブフダイン被我方反射后会立即中断进入我方回合，这时BOSS的HP正好降到50%以下，主人公以"混沌の海"、ヴィシュヌ以"至高の魔弾"迅速消灭。

永远の若者

混沌王サナト

弱点：铳

サナト拥有物理贯通，无视我方的物理耐性、无效和吸收，所以只有物理反射的仲魔可以上场，但如果我方全员都物理反射，又会引发BOSS疯狂使用全体万能攻击"地母の晚餐"，因此主人公上半身装备デモニカスーツ即可。BOSS对铳和万能以外的属性一概不吃，我方需有强力万能魔法或物理贯通。另外铳属性攻击会诱发BOSS"地母の晚餐"的反击，尽量别用。

当BOSS的HP降到50%以下，行动回数为1时会使用"地母の晚餐"，紧接着在下一回合"地母の晚餐"三连发。"地母の晚餐"不仅攻击力高，而且会把我方仲魔打成迷子状态，非常棘手，因此作战方式和对付神灵エンシェントデイ一样，在BOSS的HP降到50%以下时尽量在两回合内迅速消灭。

战术与前者类似，以ラスタキヤンデイ、アンテイクトン等魔法一边提升己方状态，不过只需提升到2档，之后就让主人公用"天罚"、仲魔用トリスアギオン攻击，削减掉BOSS大约8700左右的HP，维持该状态让主人公使用コンセントレイト、ヴィシュヌ使用チャージ，结束回合。通过反射BOSS的"刹那五月雨击ち"结束其回合，然后猛攻消灭。BOSS在HP降到50%以下时出现台词"いいぞ　その力だ……"，很好辨认。

HP降低到一定程度出现选项

可能性の世界を制する战争：主人公全能力-2

星を制する战争：主人公全能力-3

想像もできない：主人公全回复，我方行动回数+1



东京に未来を

破坏神マサカド

弱点：电击、冲击

该BOSS对万能属性有着极高的耐性，同时对其他属性也均有无效或吸收的抗性，乍一看几乎无从下手。更棘手的是，如果不能在10回合以内将其打倒，就会判为任务失败，想通过"磨"的战术全无胜算，只有利用物理贯通系的高攻仲魔，同时可以反射物理攻击，以做到回合内外都对BOSS有所输出。

战前准备

マサカド的"怨敌调伏"会无视我方耐性强制打出弱点攻击，增加自己的行动回数，如果一回合内多次使用这招，可轻松打出1000以上伤害，因此我方仲魔的HP必须用"三分の活泉"搭配出1000以上。我方如果对物理有耐性以上的抗性、或对冲击有无效以上的抗性，则会高概率诱发BOSS使用这招，所以主人公要装备没有物理耐性的上半身防具，仲魔也不要拥有无效以上的冲击抗性。仲魔的作成尤为重要，以下推荐两个拥有物理贯通和回合外反击能力的仲魔。

推荐仲魔1 圣兽バピルサグ

该仲魔的目标技能为：烙印の一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、三分の活泉。

作成步骤：

1.ラファエル×ヨモツイクサ（升过3级）=タイホウ（继承技能：烙印の一击、コロシの愉悦）
2.步骤1的タイホウ×アルケニー=ミスラ（继承技能：烙印の一击、コロシの愉悦）
3.フエンリル（升过2级）×マーラ（升过1级）=ヴァスキ（继承技能：物理反射、物理ギガプレロマ）
4.特殊合体：步骤2的ミスラ×步骤3的ヴァスキ（升过1级）×アスラ（升过2级）×クラマテング=サナト（继承技能：烙印の一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、三分の活泉）
5.步骤4的サナト（升过3级）×ナバイア=オシリス（继承技能：烙印の一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、三分の活泉）
6.步骤5的オシリス×ハンサ=セイギュウカイ（继承技能：烙印の一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、三分の活泉）
7.步骤6的セイギュウカイ×ノーム=バピルサグ（继承技能：烙印の一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、三分の活泉）

作成后，将其升到99级，力与技点数合计在400左右，将成为队伍的主攻手。

推荐仲魔2 妖鬼オンギョウキ

该仲魔的目标技能为：物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、猛反击、慈爱の猛反击、不屈の斗志、三分の活泉。

作成步骤：

1.先按照推荐仲魔1的步骤6合出セイギュウカイ（继承技能：烙印の一击、ダークエナジー、物理反射、物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、三分の活泉）
2.步骤1的セイギュウカイ×コウモクテン=キンキ（继承技能：物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、三分の活泉）
3.シヴァ×ドワーフ=フウキ（继承技能：不屈の斗志）
4.ハヌマーン×リリム=スイキ（继承技能：慈爱の猛反击）
5.特殊合体：步骤2的キンキ（升过4级）×步骤3的フウキ×步骤4的スイキ=オンギョウキ（继承技能：物理贯通、物理プレロマ、物理ギガプレロマ、コロシの愉悦、猛反击、慈爱の猛反击、不屈の斗志、三分の活泉）

该仲魔的"猛反击"和"慈爱の猛反击"可在回合外反击BOSS，该仲魔在己方回合内不主动行动，通过"次へ"的选项为其他队员让出行动回数。

攻略方法

BOSS在"ゆっくりと动く"进行1～2次，然后会按"狙いを定める"→"拳を握る"或"念じる"的顺序行动。如果发动了"拳を握る"，则其接下来会使用物理攻击；如果发动的是"念じる"，则接下来会使用魔法。魔法攻击为"怨敌调伏"、"国　び歌"、"マハザンダイン"中随机一项，需以ドーピング提升我方全员HP上限，并通过ラスタキヤンデイ提升己方状态、ランダマンザ降低BOSS状态，这两项辅助魔法均只能使用到2档，否则会被BOSS以"静寂の祈り"打消。辅助魔法就位后，以バピルサグ的"ダークエナジー→烙印の一击"的顺序主攻，其余队员专注回复。

当BOSS的HP降到50%以下，回合开始时会使用"守护者の眼光"增加3个闪烁的行动回数，该状态并无万全的对策法，只得祈祷他不会连续"怨敌调伏"了，运气不好的话大侠还是重新来过好了。



文 铭风

"《马里奥与路易 RPG》系列"最新作秉承了系列特色的操作方式，以动作性十足的战斗要素和关卡设计征服了数十万玩家。本作的舞台发生在路易的梦境中，是路易大展手脚的一作，本篇攻略就带来游戏的过关解谜以及主要的收集挑战要素。



マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー

角色扮演・动作	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险		
RPG	マリオ&ルイ–ジRPG4 ドリ–ムアドベンチャ–		
Nintendo	2013年7月18日	日版	1人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

基础系统篇

菜单介绍

菜单项	功能
アイテム	查看和使用道具
ステ–タス	查看角色的能力情况
そうび	更改装备
バッジ	更改徽章
コレクション	查看收集要素，具体有枕头人，能力豆，专家模式和贵重品的收集情况
ガイド	这里可以查看各种关于游戏内容的教学

能力介绍

随着经验值的增加，角色也会升级。升级时除了会常规增加能力外，还会选择一项能力数值随机增加一定数值。随机增加的能力虽然是浮动的，但是看准了还是很容易按到最大数值的。不过连续增加同一个能力的话，可增加的数值就会变少，所以并没有所谓的极限攻击，建议所有能力都平均加一下。各能力项的作用如下：

能力项	功能
HP	血量，血多的话受到攻击时更难昏迷
BP	使用技能要消耗 BP，更多的 BP 意味着能发动更多次技能
POW	攻击力，越高对敌人造成的伤害也越高
DEF	防御力，越高受到敌人的伤害也越低
SPEED	速度，这个数值越快就越早行动
HIGE	这个数值越高打会 lucky hit 的几率就越高，这个能力只能靠随机点数来增加

RANK的提升

当等级达到一定程度后会提升角色的 RANK，分别在 8、16、26 和 40 级时提升一次。每次提升 RANK 后还会让你选择一个额外的奖励，比如增加装备槽等等，由于只能够选择 4 次，大家得根据需要慎重选择。

奖励名称	说明
ぼうぐスロット +1	能多装备一个物品，不过同类物品不能装备两个。游戏中一共也只有 4 类可装备物品
バッジストック +1	徽章的可用能量槽增加一个
HP 成长 +	升级时的 HP 固定成长每次都＋ 2
POW 成长 +	升级时的 POW 固定成长每次都＋ 1
BP 成长 +	升级时的 BP 固定成长每次都＋ 1
サクサクレベルアップ	获得的经验值增加 20%，让升级更快
カチカチボディ	受到的伤害减少 25%
ジャンプ大好き	普通跳跃的攻击力变为 1.25 倍
ハンマ–大好き	普通锤子的攻击力变为 1.25 倍
カウンタ–大好き	防御反击时造成的伤害变为 1.5 倍
キノコで EXP	吃蘑菇能获得经验值（最普通的蘑菇加 45 点经验）
パワフルラッキ–	幸运攻击时伤害 2 倍
お气乐ブラザ–	协力攻击和神奇攻击消耗的 BP 减半
ジェントルハ–ト	道具回复量变为两倍

简单模式

系列的一大特色便是战斗中的动作要素，BOSS 战时躲避和施放协力攻击等都需要比较专业的按键操作。不过本作准备了新手也能安心游戏的简单模式，在普通战斗中全灭的话选择第二项就可以开启。开启简单模式后，每个回合都会回复大量 HP，同时攻击力也大幅提升。另外还会出现提示信息，介绍敌人的弱点和战斗的技巧。除了简单模式外还有慢动作模式，当你一直使用一种协力攻击或神奇攻击失败时就会出现，对按键的时机要求有所降低。

豆子收集

豆子在游戏中是一个能够增加能力的道具，每个豆子能让相应的能力增加1。豆子隐藏在世界的各个角落，地面上隐藏有豆子的地方会标注“×”，将马里奥打入地面后，在相应地点可以查顶出来豆子。在游戏的主菜单内可以查看豆子的收集情况。

豆子名	增加的能力
ハートマメ	HP
ブラザ－マメ	BP
パワ－マメ	POW
ディフエンスマメ	DEF
スピ－マメ	SPEED
ヒゲマメ	HIGE

专家挑战模式

专家是模式战斗方面的挑战要素，在战斗中达成指定的效果后可完成挑战并获得点数。其中系列成就 10 连续 Excellent 在每个地区都有一个，而最后的无伤挑战则是每个怪都有一个。根据点数的获得情况会获得奖励，其中 1000 点给予的ミラクルクラウン能够让角色进行两次行动。

系列挑战名	完成方法
ジャンプ Excellent	1 次战斗中只使用跳跃攻击，并全打出 Excellent 来结束战斗
ハンマ –Excellent	1 次战斗中只使用锤子攻击，并全打出 Excellent 来结束战斗
ブラザ－アタックチャレンジ1 ~ 9	将协力攻击（ブラザ－アタック）的各个技能按出 Excellent 评价
ミラクルアタックチャレンジ1 ~ 6	将神奇攻击（ミラクルアタック）的各个技能按出 Excellent 评价
10 连续 Excellent1 ~ 16	在各个地区的战斗中连续打出 10 次 Excellent
モンスタ –10 连续回避 1 ~ 16	在各个地区的战斗中连续 10 次回避掉攻击
ノ－ダメ－ジチャレンジ 1 ~ 61	无伤干掉各种登场的敌人，直接秒掉是不行的，必须躲避至少一次对方的主动攻击

专家模式中的背景敌人

在专家模式有两种敌人是会在背景中发动攻击的，分别是大食人花和鬼面具飞空艇。在相应场景的战斗中遇到后可使用道具“ちょつかいボ－ル”，定住或激怒它们进入战斗区域和玩家战斗，在背景敌人存在时间内无伤干掉战斗区域的敌人就能完成专家模式中相应的挑战了。一般在流程中是会遇到它们的。但是刻意去刷这些怪的话，就要在相应的场景触发战斗，并用“ゴ－ストクツキ－”拖延回合时间，直到这些敌人出现，然后进行战斗就可。四个背景敌人的出现地点如下。

名称	出现场景
マクラノドン	パジャマウンテン
ヘイホ－ひこうてい	山顶获得床架的洞穴内
マクラノドンR	ムユ－ウッド
ヘイホ－ひこうていR	ネオクッパ城



マグラノ城

在飞艇上，方块汪汪的背后传来了通信。岛屿的主人睡精（ネテバッカ）博士告诉大家，岛屿上拥有能让你舒适沉睡的不可思议力量。另外本次飞艇除了方块汪汪外，还有另外一个引路人。伴随着黑雾，一个紫色的怪物袭击了过来。本场战斗是战斗教学战，选鞋子图标发动攻击，成功踩踏攻击两次后就胜利了。胜利后飞空艇遭到了破坏，失去动力的飞艇失去了控制直线下落了。

然而此时马里奥和碧奇公主正安稳地从飞船上走了下来。而路易则处于痛苦的睡眠中，之前战斗都是路易的梦，看来这个岛屿的确拥有不可思议的力量。下了飞船后岛屿的住民们纷纷赶来迎接大家。而岛屿的主人贪睡博士正在别的地方为岛屿进行宣传，所以不能来亲自迎接。接着可以自由行动了，查看了下路易，发现他还在睡梦中挣扎。于是先向右穿存档点前往枕头城。

在城门口遇到了大胡子方块人司仪，他正在主持问答节目，公主也参与了进来。第一个问题是对错问答，分别和左右的方块人对话来选择对错。

第一问：这个岛叫マグラノ吗？（○）
第二问：岛屿的主人叫タベテバッカ吗？（×）

两个问题答对后可获得金币，然后通往城堡的道路也开启了。在之后的场景可顶砖块收集到一些金币，最后随着公主进入了城堡。

当大家进入后入口的闸门突然关闭了，大胡子方块人也一脸凶相地走了过来。原来他将大家叫来这里的原因是要碧奇公主成为怪物的饲料。接着从笼子内放出了两个石块栗子头，将大胡子撞飞后和马里奥开始了战斗。

对付栗子头敌人马里奥当然心得满满，不过战斗中老蘑菇大臣还是会询问是否需要进行教学，刚接触本系列的玩家可以查看一下。胜利后，大胡子方块人脸色又温柔起来，告诉大家这是欢迎活动之一，众人是否感受到了紧张的刺激呢……继续前进后，路易也赶了上来。接着会进行一个让身上金币翻倍的游戏，交互按动A键和B键让平台上升就可以获得金币奖励了。在限定时间内达到最高点可让金币变为三倍。

终于进入了城堡，在这里见到了黄星星，自上次冒险后也已经很久未见了。接着黄星星会进行道具使用方法的教学，同时还会介绍按下START后各个菜单的作用。然后黄星星要两人去商店买点道具，商店的位置在下屏会显示。在商店内应该可以帮马里奥购买个100G的鞋子，提升下攻击力。完毕后回到中庭和大胡子方块人对话，开始参与城内的新活动。

在大屏幕前，博士正缓缓道出这个岛的历史。在很久很久以前，枕头族和在岛屿生活的人们共同创造了枕头王国。但是随着时间的推移，枕头王国突然毁灭了，期间到底发生了什么事情，一直是个谜。不过在枕头城的深处，沉睡着那个时期的宝物。这些宝物到底是什么呢，从探险秘道过去查看一下吧。

知道有宝物后碧奇公主十分兴奋，抢先前进后被传送平台直接送到了内部……原来这个探险活动刚刚开启，运送设施也还在测试中，所以才会出故障。内部可能有守护宝物的怪物，于是马里奥和路易也赶紧和左边的方块人对话，乘坐平台来到了内部。

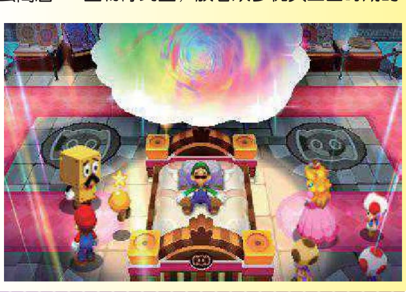
途中可以操纵两人跳跃，吃到不少金币。来到“古代のかくしエリア”后会进行第一场双人战斗，双人战斗最重要的是要记住A键控制马里奥，B键控制路易。敌人攻击时，也会有动作标示攻击的是哪个角色，比如石块栗子头滚动时眼睛看的是谁就攻击谁。在以后和新敌人的战斗中也可以发掘这些细节来让战斗更加顺利。

下一个试炼是练习跳跃，游戏中地图上很多地形都要熟练操作两人跳跃才能通过，依旧是A键控制马里奥，B键控制路易。两格的方块顶了后会要按照顺序控制两人来顶。下一个场景要控制两人在高层平台间跳跃前进。最后的感叹号方块顶了后把出现的多个方块中逆时针旋转的那个给顶出来。避开走动的石块栗子头后又是一个方块游戏，要顶出最初闪动的那个方块。

之后内部传来了碧奇公主的呼救，马里奥兄弟赶到后鬼火消失了。众人在神像前拿到了宝物“石のような四角いもの”，“丸い板のようなもの”。其中后一个东西是徽章，根据两人装备的徽章种类决定在战斗中可积蓄的徽章效果。而另一个方形的石头暂时不知道有什么用，只能先带回去。

寻找出口的过程中神像苏醒了，召唤出鬼火攻击两人。这场战斗中黄星星会详细介绍徽章在战斗中的作用，随着攻击徽章能量槽会不断积累。当积蓄满后就可以施展徽章效果。徽章效果可存着在想用的时候用，点击下屏图标就可使用，一共可存两个。此外在战斗中点击左下的图标还可以切换当前使用的徽章，以此来使用不同的徽章能力，让玩家能根据战斗的需要来使用合适的徽章。

接着从下方的通路前进，回到了宝物陈列室，放着众多枕头王国时期的



文物。而中间则放着一张大床，此时路易将刚才得到的石头放了上去当作枕头并开始睡觉。不久后公主也回来了，此时枕头开始施展了神奇的力量，路易头部映射出了斑斓的梦境。这个时候众人问起了这里的负责人睡精博士的事情，如果博士回来的话一定能明白这到底是怎么回事的吧。但大胡子负责人告诉大家，其实博士已经失踪很久了。说到这里碧奇发现梦境中有谁在呼救，靠近后被卷了进去……马里奥当然立马也跳了进去。

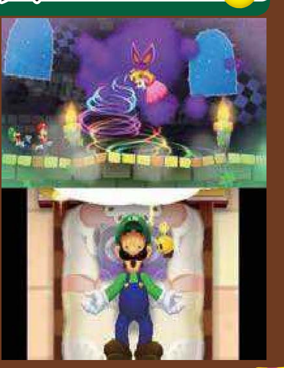
梦のマグラノ城

进入梦世界后先按A键控制马里奥往公主所在地移动，途中会听到呼救声。在梦世界的门内摇杆推上就可以进门，前进过程中不知不觉路易跟了过来。不过此时路易的本体正在睡觉，所以这个路易是路易下意识创造出来帮助哥哥的分身，简称梦路易。

途中可来到梦商店，更换下装备后前进。遭遇敌人后会进行新的战斗教学，梦世界的战斗中马里奥身上附有梦路易的力量，普通攻击后都会有大量的路易进行持续攻击。而防御敌人攻击时还能操纵摇杆进行上下移动，不单纯就是按键操作了。

BOSS战 ユメマリオ

战斗胜利后追着掳走公主的黑雾来到内部，和黑雾展开BOSS战。黑雾会召唤出大量幻影马里奥。其中只有一个真身，真身一开始在中间，然后会随机和周围的幻影换位置。发动跺踏攻击时选对真身后就可造成大伤害。不然轮到对方攻击时会进行多人冲刺攻击和多次俯冲攻击。此外黑雾还会扔道具攻击，正确躲避火焰并吃到蘑菇的话，基本就不用回复了。



虽然获得了胜利，但是黑雾制造了裂隙将公主吸了进去。继续前进后看到了之前呼救的鬼火，顶碎石块救出后对方自我介绍是枕头王国的王子梦普。在得知公主被掳走后梦普表示自己也没有什么好的应对方法，只能先回现实世界查看情况。

回到现实世界后梦普从石块中解放了出来，他告诉大家梦境内的石块被称为恶梦碎片，能将人的身体和心灵都变为石块，多亏了马里奥才能够再次回到这里。交谈间梦普想起还要去救公主就离开了。来到中庭，追着梦普来到城门口。往下前进后不久吊桥崩坏了……兄弟俩落到了地下。

在这里见到了另一个封印枕头，马里奥尝试着躺上去但完全没作用。换路易出来立刻展开了梦境，梦普出现告诉大家说这是因为路易睡觉时的波长和枕头族人相近。控制马里奥再次进入了梦世界，前进后会掉落到下层。在这里看到梦世界最重要的机关，联动配件（レンド－パ－ツ），靠近后会听到音效。此时会出现教学，先按R键再按B键就可以发动联动配件。这里的联动配件是一个胡须机关，用触控笔拉扯下方的胡须，抓住马里奥后就可以将其弹向另外一端。之后再按R键和B键就可以让路易回来了。利用胡须机关不断前进，在最后打碎所有的恶梦碎片后解救出了另一名枕头族人。回到现实世界后枕头族人告诉大家，长老一定知道解救碧奇公主的方法，他就在南方居住着。接着借助被解救出的枕头族人的力量先继续向上。

途中又会看到一个封印枕头，根据右下显示一共有四个恶梦碎片。前进后会进行另一个联动配件吹风机关的教学，发动方法和胡须机关一样。只不过这次梦路易附身后要在下屏拉动鼻子。屏幕上的路易吹风后会将场景后排的道具或场地吹到前方来。来到下个场景将四个碎片都打破后救出了另外一名枕头族人。

回来后梦普告诉大家岛屿的历史。岛上的枕头族人都拥有出入梦世界的不可思议力量。利用这个力量众人一直守护着岛屿的秘宝，能够实现任何愿望的梦之石和暗之石。梦之石能够汇聚幸福梦境的力量，而暗之石则能聚集恶梦的力量。但是有一天，蝙蝠魔王阿库姆（アック－ム）为了实现自己的愿望将暗之石偷走了。众人为了夺回石头不顾一切地追了过去，并将魔王封印在了梦世界，不过在梦境关闭时魔王竟然将暗之石破坏了。粉碎的暗之石变为了恶梦碎片散落在岛屿的各个地方，岛上的枕头族人在碰到碎片后就被封印了起来。说到这里梦普希望马里奥兄弟能将所有的族人都救出来，复兴枕头王国。当然，救出更多的族人也意味着能够收集到救助公主的情报，和兄弟俩的目的并没有冲突。

和被救出的族人对话，继续前进后看到第三个恶封印枕头。这里第一个场景就可以看到碎片本体，但是无法破坏。前进到内部后来到下方，利用龙卷机关吹开挡路的石块就可以救出第三个枕头族人了。他告诉大家碧奇公主可能被带去了梦世界底层，而关于那个地方的详细只能询问长老了。看来大家下一个目标就是去南方的オハパ－ク寻找长老了。

オハパ－ク

从水管出来后来到分支路口，调查宝箱会发生剧情，开启商店后可补充下装备和道具。向下来到オハパ－ク，和这里的管理员方块人大叔布里克路（ブリックル）对话询问枕头族人的事。然而对方对此一无所知，不过却拿出了一个封印枕头。从主角们的表情中得知了正是所要寻找的东西后，大叔十分高兴。不过大叔也很中意这个东西，马里奥兄弟得捉到他才能得到封印枕头。于是众人不得不和大叔玩起了追逐。

这个时候一阵风吹来，将风车破坏掉了。丧失了动力源，浇水装置也停止了，追大叔的道路也被封死了，只能先将风车的扇叶找回来。先来到右上的石头右边，可以看到一个封印枕头。躲开石块救出梦境内的族人后可以上到高处，获得锤子。然后顺着裂缝的位置将两块岩石击碎，分别获得两个扇叶。和水池边的人对话后可修复风车，砸下供水装置的开关便开启了原本的通路，赶紧追赶大叔。

在左边场景砸开石块可开启通往展望台的通路，然后继续向左可以救助到一名枕头族人（途中的石块要利用到锤子）。回到展望台的场景向下，会进行锤子使用方法的战斗教学，主要就是尖刺型敌人只能用锤子进行攻击。胜利后获得了一个战斗拼图（アタックピ－ス），全收集后可习得新的协力攻击技能。接着就是根据下屏地图的提示来收集这个拼图，顶拼图砖块就可以获得。

这里的有箭头标示的升降台机关要用锤子砸来调整高度，然后别动等它将角色弹射到对面，获得拼图。右上的暂时拿不到。先来到下方，这里升降台机关砸下后会改变相关联的平台的高度，利用这个特性可以制造落脚点上到高处。右边的箭头平台砸两下后才高度合适将你弹到被石块包围的拼图处。将这里的拼图都收集完全后乘上右边的箭头平台，砸到最下面后弹射到虹色的平台上，砸一下后会将角色弹射到上方场景，同时撞碎石块并获得内部的拼图。接着弹回来向右走，剧情后小蘑菇人给了马里奥最后一个碎片，可以使用强力的协力攻击了。接着是练习战斗，同时在菜单里查看协力攻击时按Y键也可以进行练习。最后在内部看到了方块人大叔。不过得意的他不小心卡到喷水装置里去了。

先从左上的水管来到地下，这里诸多的尖刺敌人只能靠锤子来攻击。砸开有裂缝的墙壁后，来到一个类似老虎机的机器处。这个就是喷水器的供水装置，如果增加压强的话肯定能将卡住的大叔给顶出去。调查后可启动机器，当圆形图案转过来的时候砸开关让图标连成一列就可。强大的水压将大叔以及喷水机器都顶上了天，落下的时候砸到了管理小屋的机器人。

本以为大叔会对喷水机器遭到破坏而生气，不过大叔早就准备用新型喷水器将现在的这个给替换掉了。另外由于被马里奥兄弟们找到了，大叔也爽快地交出了封印枕头。告知大家可以去用管理员小屋的床来使用解封。同时为了感谢大家的辛苦努力，大叔交给了兄弟俩另一块完整的拼图，路易也可以使用协力攻击“ミドリこうら3D”了。

BOSS战 ネムルンバ

跟着大叔向右边来到了管理员小屋，刚才被砸到的机器人正在暴走。大叔被一顿揍后机器人冲向了马里奥兄弟。BOSS机器人会放大小两种水泡进行攻击，小的跳开大的则不要动。一段时间后会进行追逐攻击，根据双手的指向来跳开攻击就可。胜利后来到内部的床上使用枕头，梦普通过判断告知这就是封印梦长老的梦境。

梦のオハパ－ク

进入后发现碎片被兔子带走了，于是先追赶兔子。前进后又遇到了管理员大叔，不过这是路易的记忆制造出来的梦境人物。对方想利用兔子来招揽来到梦世界的客人，于是和马里奥兄弟形成了对手关系。这里途中要站在黄色平台上，然后发动吹风机关吹动风车来抵达对面。途中会看到大叔用胡萝卜勾引兔

子，见到没有效果又去换了个更大的萝卜……进入水管后站在橙色水管上启动吹风机关可以抵达对面。同时右边的橙色水管也要吹动来和蓝色水管接拢。继续前进后发生剧情，梦境的管理员大叔决定和马里奥兄弟暂时合作。启动胡须机关将马里奥和大叔都扔往左上平台。下个场景顶下感叹号砖块后可吹动绿色的平台。

从大叔那里获得最后一个拼图后可习得神奇攻击（ミラクルアタック）。相当于梦世界的协力攻击。现在习得的这个技能要依靠倾斜3DS本体来确定球的滚动方向，卷入越多的梦路易最后造成的伤害也越大。教学战斗结束后利用龙卷机关吹动场景内的巨大扇叶，供水装置启动了。回去重新吹一下橙色水管，将水管都连接起来后喷水启动，枯萎的鲜花平台都盛开了。然后回到鲜花平台处，利用胡须机关上去后找到兔子并拿到了恶梦碎片。剧情后跳下去彩将长老解救了出来。众人赶紧向长老说明情况，得知公主被神秘人带到梦世界底部后，长老将宠物兔子召唤了过来，协力制作了通往梦世界底部的洞穴。

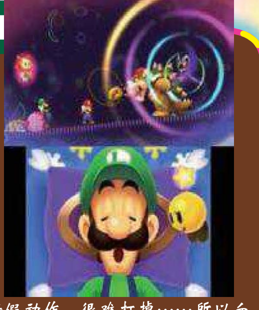
前往梦世界底部的时候，现实的路易突然呈现异状。而此时祸不单行，库巴的手下也赶来了这里，原来它们也接到了邀请来岛上玩，同时三人也被提升为了库巴的直属护卫。不久库巴也登场了，原来他得知了碧奇公主被掳走后就一直在找马里奥兄弟，他对自己以外的其他人把公主掳走简直不能容忍。接着它发现了梦境，同时感受到了内部有碧奇公主的踪迹，于是库巴也跳入了梦境。

此时马里奥已经来到了梦世界底部，不过梦路易却没有跟上来。但是前进的过程中却一直听到路易的声音，梦普判断这里其实是路易自己梦境的最深处。这里走在紫色地板的通路上才能顺利进入下一个场景。在最后路易的声音会提醒马里奥内部十分危险，但是为了救碧奇公主当然不能退缩了。深入后梦路易也赶来帮忙，一起见到了黑雾。

黑雾散去后出现的是一个蝙蝠，果然真凶就是蝙蝠魔王。而随着一声怒吼库巴也出现了，趁着大家慌张的间隙马里奥将公主救了下来。一切似乎很顺利，但是正在大家要赶紧回去的时候事情又起了变化。蝙蝠魔王许诺给了库巴力量，库巴决定和他合作，打倒马里奥兄弟并顺势抢下公主，于是战斗开始了。



BOSS战 クッパ



这次面对的是拥有恶梦力量的库巴，紫色扇形火焰跳开就可，而红色的直线喷火需要配合方向键来躲避。库巴攻击后会召唤出大量蝙蝠，可以考虑用神奇攻击来清掉。如果没有打掉的话会轮番进行吸血攻击，要用锤子打掉。而蝙蝠吸到的血会加给库巴。攻击一定程度后库巴会变身大铁球进行追逐攻击，逃跑的时候注意紫色火焰跳过去要受伤害。另外库巴还会一个直拳攻击，包括假动作，很难打掉……所以血不多的话注意回复。

胜利后蝙蝠魔王直接增幅了库巴的能力，在强力的吐息下众人倒下了。库巴和蝙蝠魔王相约夺取世界后暂时离开了。而众人则被随后赶来的梦长老带回了现实世界。虽然救回了公主，但是现在却有着更大的威胁在等待着大家。被封印的蝙蝠魔王一直在找机会返回现实世界，这次和库巴联手也说明他找到了征服世界的方法了。那就是另外一块可以实现任何愿望的梦之石。梦之石还在マドロミ砂漠沉睡着，于是公主命令马里奥和路易抢先找到梦之石，阻止蝙蝠魔王的行动。

マドロミ砂漠

现在的情况下只能让公主暂时先回城堡，和公主告别后马里奥兄弟往南边来到了マドロミ砂漠。前进后会看到徽章店，免费获得两个新徽章，建议有钱的话也尽量把店里有能力买的徽章都买了。继续前进后可学到新动作，可以将马里奥砸扁成豆丁马里奥，来穿过一些低矮的通道。而将马里奥砸入地面则可以穿过一些栅栏。同时也可以在带叉标记的地点顶出加能力的豆子。利用新动作将场景中的砖块都顶掉后在中间对话，顶出豆子后这里的教学也结束了。

然后在左边会看到植物顶部有个封印枕头，在内部用锤子将其震到外面后就可以进入梦世界了。在沙漠的梦世界中，可以学到新技能神奇路易"ミラクルイ-ジ"，让梦路易融入星座后会出现海量的路易搭成方阵来帮助你。可以帮助马里奥顶到更高地点的物品，同时站在有高低差的地方方阵还会倾斜，有些斜面上的开关需要依靠这个特性来按动。最后可救出一个枕头族人。从枕头族人那里获得了マドロミジュエル，镶嵌在神像上后，流沙道路可以通过了。

前行后遇到了这里的工头大姐布利塔（ブリンダ），她决定雇佣两人帮忙进行沙漠的整备，马里奥兄弟急忙向她打听梦之石的情报。虽然在这里干了很久的工头，但是却没有听到过有能实现愿望的石头的事情。不过这里有一个谁也没进入过的流沙场景，或许梦之石就在里面也说不定。要逆流沙而上，关键是周围四个神像上面的凹槽。

获得批准后两兄弟开始在沙漠中探索。先往南走，这里有个钻头机车。乘上后分别按AB键可启动相应的钻头摧毁碎石，而钻到红色的按钮的话可让钻头机车停下。破坏中间的大碎石后来到下一个场景，跟着工头乘机车进行巡视，她告诉大家绿色的按钮则可让机车转向。蓝色的箭头地板决定了机车的前进方向，可以将马里奥砸了潜地后顶一下来改变箭头方向。最后介绍了电台砖块，顶了后就可将机车召唤到方块处。下面则要两人完成这里的任务，尽量多地将碎石破坏，而身旁的那块碎石破坏后出现了一个封印枕头。

在这个梦世界内出现了新的联动配件钻头，梦路易附身后转动下屏的鼻子就可启动钻头。马里奥爬在钻头上后可随钻头转动到对面去，当齿轮快速旋转时，马里奥按A可反向进行远距离的跳跃，要利用这个特性来越过尖刺地形。最后用锤子砸开恶梦碎片救出了枕头族人。作为守护者她给了能够启动神像的マドロミジュエル，看来救出四个守护者后就可以启动中间的神像穿过流沙地带了。

接着先乘坐钻头机车清理铁路边的碎石，清理后和工头对话一块碎石可领取20个金币，初期这个报酬还是挺不错的。同时右下场景还可以砸出第二个封印枕头。内部利用吹风机关吹动砖块来到最右上就可以解救出第二个守护者。上一个恶梦碎片的右边，场景最右下有一个普通村民的封印枕头。

然后乘坐钻头机车来到左边场景，停车后钻地顶中间的蓝色地板，让箭头朝右，乘坐机车来到右边场景。进入这里后先停车，来到最右边钻地将红色地板顶出高速箭头。再继续乘坐机车后就会加速飞向左边，最后来到一个环形的地铁处。顺着地铁将右下的大碎石打破后可发现守护者的恶梦碎片，解封第三个神像。同时工人会出现告诉两人这里出现了钻头怪物，要小心。

先顶这里的蓝色地板让箭头朝下，回到工头处。此时如果没将本场景的拼图收集完全，记得回头探索下把新的协力攻击领悟好。在工头处看到了钻头怪物将最后一个守护者的封印枕头吞了下去。顶右边的蓝色地板，让箭头朝右。然后乘钻头机车，瞄准怪物所在地钻下去。钻头怪受到攻击往右边逃去，乘机车继续追了过去。

小游戏中将钻头怪的血都打光后，在道路尽头可进入封印枕头。梦世界内齿轮机关的钻头还会根据旋转来伸长，可以让爬在钻头上的马里奥进行上下移动。救出最后一个守护者后，回到流沙地区，四个神像开启了通路。见到通路开启后工头抢先进入了内部，然而却被钻头怪吞了下去。



BOSS战 ツノゴン



由于BOSS头上的钻头存在，所以踩踏攻击无效，只能用锤子进行攻击。钻地攻击需要计算它钻出的时间来跳跃躲避。如果跳到最高点被顶到的话还会被带走进行追逐，躲避炸弹的同时记得将掉出的金币吃回来。BOSS从上方进行钻地攻击时用锤子砸下来后会露出肚子，尽情地踩踏吧。

胜利后救出了工头，往上来到了祭坛，不过这里却什么都没有。调查之际库巴和蝙蝠魔王出现了，原来它们已经取得了祭坛上的梦之石。虽然很不甘心，但是不知道敌人去向也无法追赶。此时祭坛开始泛出神奇的光芒，原来这里是拥有睡梦力量的梦境点（ドリ-ムスポット）。让路易沉睡后众人进入内部寻找信息。



梦のマドロミ砂漠

内部的机关依旧以齿轮为主，在内部遇到了梦之石的精灵。梦普向精灵询问梦之石的去向，然而精灵却很不配合地走掉了。往右边走，最后要利用到星座机关，让路易方阵倾斜来压动机关。同时在前进的过程中记得收集本场景的拼图。将本场景内的拼图都收集齐全的话可获得新的神奇攻击“ミラクルジャンプ”。

再次遇到精灵后对方又潜入了更深层的地下……先进入右边的绿色水管内进行道具的补充和存档。存档砖块左边的水管进入后可开启通往入口处的近路，然后原路返回往左边前进。在最左边的场景，梦普教了马里奥兄弟破坏灰色砖块的方法。召唤出路易方阵后，按B键起跳再按B就可以进行压击，压坏灰色砖块等特殊的物体。一路压碎石块来到左下，推动木箱到右边后就可进入下一个场景。继续前进后来到一个木箱前，梦普又教你新的技能，路易方阵出现后按A键可压缩方阵高度，以此来通过一些比较低的地点。此状态下再次按A键后可发动火箭跳，可打破上方的障碍，并到达高处。

继续向右走就回到了商店处，从左边管道回到之前的场景。此时灰色砖块已经抵挡不了马里奥兄弟了。压碎砖块后又找到了精灵。面对众人穷追不舍的精神，梦之石精灵十分感动，然后依旧不肯告诉大家梦之石的去向。梦普大怒，命令马里奥教训一下这个不知道礼仪为何物的无礼精灵。此时利用火箭跳就可以捉住往上跑的精灵，不过精灵也不是吃素的。它将场景内的机械零件组合起来成为了巨大机器人，一拳将路易方阵打散了。面对此情景，路易身上闪出了光芒。在下屏出现提示后按住路易帽子上的L，梦路易将梦世界的路易们都吸收并变身为了巨大路易。于是和巨大机器人的战斗开始了。



BOSS战 巨大ロボ

此战最初会进行巨型战斗的教学。首先是跳跃攻击，点击鞋子图标来发动。在路易闪光时从下往上滑动屏幕，路易就会发动跺踏攻击。而跺中敌人后可再次划动屏幕进行二次攻击。接着轮到对方进攻，放出的龙卷风也可以通过划动屏幕控制巨大路易跳跃来躲开。下一个是锤子攻击的教学，点击锤子图标来发动。横向滑动屏幕就可，同时对方的冲刺攻击也可用锤子攻击来打掉。

在受到很大伤害后可进行回复，点击龟壳后再点击蘑菇就可。恢复时要根据马里奥扔出蘑菇的节拍来点击屏幕，吃得越多回的血也越多。不过这些技能要消耗马里奥的体力，不能连续使用。此外还会发生一些特殊攻击，比如发射雷电球等等。可用锤子将其打回去，根据提示连点屏幕就可。在敌人虚弱的时候拨动屏幕上的星星图标来发动最后一击。马里奥乘上了星星飞向了敌人的弱点，飞行过程中要转动3DS的主机来瞄准弱点。成功后就赢得这场战斗的胜利了。

精灵被路易的力量征服了，决定将梦之石的所在地告诉路易。通过精灵的感知，发现梦之石在被云彩包围的山顶上。下一个目的地是パジャマウンテン。往下来到商店处，从左边水管回到入口。回到现实世界从左边回到沙漠入口，路过徽章店记得把徽章都买了。在即将进入オハバ－ク时发生剧情，想要进行登山之旅的话得先前往メザメタウン进行登记。于是众人只能先向上回到オハバ－ク的入口处，然后先往左前往メザメタウン。



前行不久后就来到了这个海边的度假圣地，门口的大鸟告诉马里奥兄弟旁边小屋内可以打听各种活动的情报。于是向小屋内的向导打听登山之旅的事情。向导告诉大家，旅行活动是面向大众展开的，而下一个旅行目的地正好是パジャマウンテン，接受旅行报名的地点在左边。

在城镇中不要忘记了收集拼图，最右边长椅上的大鸟对话后会给你一个拼图。在左边图书馆和小蘑菇人对话，他会让拼图的所在地显示在地图上。首先在此房间内，从右下跳到书架上，在高处就可获得一个拼图。出门后从左边房间内可以上到屋顶，左边走到底有块拼图。然后右行获得拼图后进入旅馆，这里睡觉后可获得蘑菇作为特产。

接着根据打听到的情报来到左边场景，在这里遇到了豆子国的盗贼。剧情过后赶往左边的旅行报名中心（上方有一块拼图）。在这里展示了自己的实力后，前台告诉两人旅行即将开始，集合地点就在南边的时钟广场。往下来到时钟广场，这次的向导土偶男マッスフ告诉大家攀登这座危险的山的注意事项只有一条，那就是活着回来。其他旅客听到后都吓得跑掉了……不过即使参加者只剩余马里奥兄弟俩也无所谓。但是准备出发时却发现哥哥マッスフアニ－不知去向，于是第一目的暂时变为了找到マッスフアニ－。

此处上面的房间会发生支线情节，ノコディ叫兄弟俩帮忙制作这个岛屿的参观指导册。具体工作内容就是顶各地的摄像头砖块，将照片回收。这里楼上还有个拼图。在下方海边的舞台，和司仪对话会让你展示协力技巧。简单来说就是看玩家协力攻击使用的熟练程度，评价达到指定的分数的话就可以获得丰厚的奖励。右下有个拼图，而左下可解封一个枕头族人。



继续前进，在右边遗迹和调查员对话。将马里奥砸入地面，然后顶石板来移动位置。将地上的石板和相应地面上的图案重合后就可开启遗迹般的门。进门后砸扁马里奥，进入左边砸下按钮开启通路，对面可获得拼图并解救出一个枕头族人。

此场景中间徽章店门口的土偶男会为无法给女朋友像样的礼物而烦恼，对话后决定帮助他，会获得拼图作为奖励。而这个支线接下来的活动就是在村中交换道具，最终获得好礼物来送给土偶男的女友。具体如下：

物品	需要人员
ネムル－ゴのぬいぐるみ	道具商店内的人
めずらしいフル－ツ	图书馆门口的红色耀西
ヨッシ－のたまご	旅行报名处右边的小蘑菇人
ピ－チ姬の写真	上一个角色背面水边的方块人
いせきブック	装备店内的胖豆子人
マメラ女王のブロマイド	旅馆所在街道最左边房间内，藏在楼梯右下的豆子人
ひろったカメラ	上个房间内，上楼梯出门后的小蘑菇人

拿回丢失相机的小蘑菇人会告诉你在喷泉那里掉有什么东西，在左边喷泉和太阳伞间钻地后可获得戒指。将戒指给土偶男后他求婚成功，可获得大量奖励了。

支线完成后接着继续冒险，在商店街场景最右边台阶可上去。从屋顶一路前行，途中可获得最后一个拼图，集齐了所有拼图获得新的协力攻击“バイバイ大炮”。接着一路走到最后会看到倒下的マッスフアニ－。顶地上的砖块开门后，发现マッスフアニ－只是睡着了。但是众人使用了好多方法却无法将他叫起来。此时梦普发现当前所在地是个梦境点，于是只能进入他的梦境来一探究竟了。



梦のメザメタウン

在梦世界大家看到的是旅行中心，前台向兄弟俩推荐各种梦幻般的旅行，比如畅吃蘑菇之旅等等。在马里奥表明来意后接到了マッスフアニ－的电话，他接受兄弟俩的挑战。不过要战斗得先战胜四个他的弟子，以此来测试兄弟俩的实力。

之后四大弟子登场，不过要战胜他们得先找到他们……跟着来到左边场景，这里中间的道具屋可以补充道具。先往右上走，这里会出现新的联动配件钟摆，附身后按下屏路易的左胡子，鼻子和右胡子可分别让马里奥以减速、正常速度、加速这三种形式行动。加速后可以逆向通过传送带，而减速则可以让马里奥跳得更高更远，来跳过尖刺地形。学会了机关的用法后，出来顶感叹号砖块，可开启右下的两个水管。先别进去挑战，往左上前进。利用路易方阵开启按钮后会出现大量金币，继续前进到最后可开启另外两个水管的通道，接着就是进入四个水管挑战四大弟子了。



橙色水管： 限时内获得8个红币后才会出现机关，让封住的道路敞开。第二个和第三个红币分别要开启加速和减速才能顺利全部获得。用减速通过尖刺袭来的路段后见到了橙土偶弟子，战斗附带了限定条件，要三回合内击倒对手。橙土偶召唤出来的小弟可以用锤子攻击一扫而光。小弟助威时要站在大椰子蟹前面，橙土偶冲撞过来后跳开他就将大椰子撞到人群去。这里的难点是三回合必须取胜，我方攻击时必须用强力的协力攻击来打伤害。此外如果等级低的话乱拳攻击必须跳开并踩到他。胜利后获得第一个金币。

黄色水管： 此处依旧要用加速来穿过传送带。同时还会出现限时的感叹号砖块，也需要加速和减速互相使用才能顺利卡住时限开启通路。最后和黄土偶弟子战斗，这次的限定条件是只能用反击来进行攻击。战斗中黄土偶也会用冲刺拳，但是攻击速度快很多。另外还会跳跃攻击，三个人堆都踩好才会攻击马里奥，看好落点后用锤子砸。一般反击几次就可获胜。

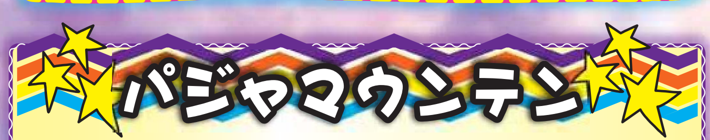
白色水管： 第一个场景的机关需要发动路易方阵，然后压下左边的按钮就可以让顶部掉下炸弹。此时根据炸弹的落下位置，摇杆按右可将炸弹弹射到右边砖块墙上，将砖块全部炸掉后就可继续前进了。这次的战斗没有限定条件，主要考验玩家的指令输入速度。因为攻击慢了的话，白土偶就会不断回血，而且越回越多。

蓝色水管： 用人墙路易推动砖块前进后，见到了最后的蓝土偶弟子。此次战斗只有打出 Excellent 评价才能给予他伤害。对方投掷贝壳时要用锤子打回去，胜利后获得最后一个金币。



BOSS战 マッスファニー

将四个土偶弟子都搞定后回到旅行中心，向导召唤了マッスファニー。不过许久后都没出现，正当大家诧异的时候向导现出了真身，原来他就是マッスファニー本人。在表演碎石功夫失败后，开始了战斗。战斗中对方会用乱拳突击等弟子们同样的招数，小心应对就可。另外小弟召唤得比较多的话记得用协力攻击清一下，不然会发动追逐跑，要躲避踩踏并跳开冲击波。胜利后マッスファニー从睡梦中清醒了过来，得知自己睡过头后石化了……回到时钟广场，相约在山道口见面后便可以正式前往パジャマウンテン了。



パジャマウンテン

原路返回城堡，原本被摧毁的桥已经修复了。绕到城堡背后向上就可以来到パジャマウンテン。先将马里奥砸扁后进入右边栅栏砸下按钮，开启通路。进入山道后见到了向导土偶兄弟，右边的商店可以补充一下道具，此外这里还竖立着勇者的塑像。和土偶兄弟对话后他们推动了落脚点，登山开始。跟着兄弟俩前行，途中的缆车需要顺序按AB键才能顺利前进。途中会看到封印枕头和拼图砖块，有的暂时不能获得先放一下。

来到岩浆地带后，土偶兄弟教会了马里奥兄弟新技能回旋跳“スピンジャンプ”，按下两次R键再按A键就可以发动，可以旋转飞一段长距离，到达远处的平台。越过岩浆地带后出来一直往左走，不要掉下去。然后会看到一个巨大的封印枕头，进入梦境。在这里会学会新技能“ホバリング”，召唤出路易方阵后按R键可以将队形变为三角形。然后按B键就可以发动回旋跳，越过尖刺地形，另外旋转飞行中再次按B键可增加浮空高度，延长飞行距离。最后用火箭跳一下子将所有恶梦碎片都打碎。

救出巨大的枕头族人后它告诉大家，将对面的巨大枕头族人也解救出来的话就可以打开通往山顶的力量之门。来到左边，土偶兄弟会示范回旋跳转进旋风后会被吹到高处。在这里前进时最左边有一个封印枕头，进入后在左边玩一个小游戏，最后让光移动到金色杠铃上后，就可以开启这里梦世界内的所有被拳头挡住的通路了，可以安心救助这里的枕头族人了。借助救出的枕头族人的力量还能够上到高处拿到拼图。

顺着上升气流前进，来到高处后从悬崖边跳了下去。用回旋跳打开落点旁边的机关后，场地内的小孔都会出现上升气流了。利用气流就可以到达另一个巨大封印枕头的所在地了。进入梦世界后前进路线会被巨大的拳头挡住，要回去顶感叹号砖块，并在时限内按数字顺序顶多次才能让拳头消失。成功解救出第二个巨大枕头族人后，两人合力将力量之门破坏掉了。



此时可先别前进，在左右两个场景探索下将拼图和封印枕头等收集要素都补全一下，然后进入力量之门往上。在这里发现无法前进，后退出来时发生剧情，马里奥兄弟又学会了新技能侧身回旋“サイドスピン”。按下两次R键再按B键就可以发动，能够直接穿过窄道或击碎挡路的石块。

前进后利用侧身回旋进入大炮，来到被雪覆盖的山道。这里的泉水喝了后两人会做起安逸的梦……被梦普叫醒后继续前进。雪山山道处需要环形绕行，目的是用侧身回旋打碎抵挡住上升气流的碎石。期间会有冰刺抵挡众人的前进，需要用回旋跳和土偶两兄弟连携才能够将冰刺破坏。这里可获得最后一个拼图，习得新的协力攻击。在破坏了两个挡路的冰柱后可来到山顶门前，在这里又看到了两个巨大的封印枕头。

进入右边枕头的梦境后发现这里是雪山的梦境，冰面地形很滑。在最后会出现那个按顺序顶砖块的机关，最后数字2和1时记得顶惟一一个正向的数字。接着是左边的巨大枕头的梦境，用路易的三角阵形顺着气流前进便可，最后通往山顶的门也开启了。

BOSS战 マンモ-スウ

前进的途中路易一个喷嚏惊动了山的守护者猛犸象，战斗开始。猛犸象的攻击十分强劲，冰雪攻击需要看准时候用锤子打回去。而发怒后的岩石攻击则需要两人同时击打回去多次才行。一定时间后会召唤出三个小怪，优先将举着尖刺帽子的小怪干掉，不然会让boss装备上尖刺帽子，踩踏攻击会无效。我方进攻时最好使用协力攻击，不然战斗拖长对我方很不利。



胜利后来到山顶，在这里蝙蝠魔王恢复了原本的姿态，正准备使用梦之石的力量时马里奥兄弟赶到。不过对方早有准备，放出了催眠乐曲。在库巴的小弟纷纷倒下后黄星星嘲笑说这音乐对我方无效，这个时候马里奥和路易中招了……于是只能暂时退却。逃跑的过程中路易沉睡不起，这个时候梦普发现了梦境点，将路易置于梦境点上后就可以逃入音乐传达不到的梦境了。而此时，催眠曲传达到了岛屿的各个地点，而梦之石的力量将岛屿内沉睡的人的梦境都收集了起来……

梦のパジャマウンテン

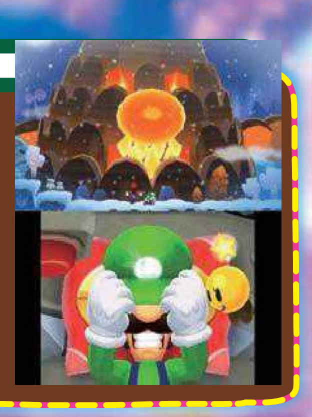
逃入梦境的众人准备暂时先躲避这次音波袭击，然而接着梦之门关闭了，看来是音乐的力量太过强大让路易陷入了深度睡眠。不过这样就回不了现实世界了，必须找到让门恢复的方法。向右前进，途中会见到新的联动配件太阳，路易侧身后会觉得冷。此时点击下屏的红色按钮，可让路易睡觉的地点暖和起来。同时梦境也变得温暖起来，雪都化开了。而再次点击下屏按钮关掉暖气的话会再次让梦境场景变得寒冷。主要的作用之一就是先让场景变暖，让喷泉将平台顶上去后再变冷，以此来调整平台的高度让马里奥通过。

第二个场景内有冰块，可推动来变换位置，而变暖后冰块会变成能让马里奥跳得很高的弹性水珠。之后场景内会出现冰拳攻击，很多时候等拳头打出时利用其作为落脚点才能前进。来到最左边场景后，需要将冰块推到左边才能继续前进，需要先让场景变暖，利用踩喷泉会重置高度这个特性让两个喷泉能够同时将通路填住，再将场景变冷就可以将冰块推到对面了。将场景变暖后可以借力弹跳到高处继续前进了。

继续前进时道路被积雪挡住了，在梦普的启迪下学会了新技能龙卷风“トルネ－ド”，可吹开积雪，同时马里奥也可以在龙卷风的范围内自由移动。将下方的积雪都吹掉后可开启按钮。在有分支路时往右上前进，可来到一个有脸砖块的场景。在脸砖块上方使用龙卷风，然后控制马里奥将脸砖块撞向右边的按钮。在后面需要用火箭跳跃从中间直线上到顶部，这左右分别有两个按钮和脸砖块，如法炮制即可。

下一个推冰块的场景中，先将冰块推到最左边，变暖后跳上去开启机关。然后跳到最右上顶黑色感叹号，这样会出现障碍物卡住冰块，当场景变暖后就可以从中间跳上去了。最后来到山顶，在右边的脸砖块处使用龙卷风，将带尖刺的脸砖块顶向火山暴露出的弱点就可以激活火山了。同时路易也化身巨人，开始进行战斗。

BOSS战 火山



战斗一开始会学会坚挥锤子的攻击方法，此外还有协力攻击，根据屏幕的提示操作便可。不过协力攻击也会消耗马里奥的体力。火山喷出的石块要向上划动屏幕用锤子打回去，而火山发动冲撞时要连续向左划动屏幕把它推回去。造成一定伤害后火山会制造垫子增高，这个时候看场景中的熔岩位置，在后方就用竖向锤子，在内部就用横向的锤子将地下的石块砸掉。当火山倒下后就立刻用协力攻击吧。

胜利后梦境大门又开启了，众人回到了现实世界。此时库巴出现，拿出了梦之石告诉大家充能已经完毕。接着就能实现自己的愿望了，由于库巴的愿望是带走碧奇公主，所以众人决定赶紧回到城堡。梦普拿出了传送水管，这下可以利用水管在各地之间传送了。向左找到第一个水管，前往城堡。城中并没有发生什么异样，来到大厅，得知公主和蘑菇爷爷一起去了ヒル－ネビ－チ避难。于此同时蝙蝠魔王利用梦之石的力量在山顶建造了一个城堡，并拥有能够摧毁小岛的可怕武器。



用传送水管来到沙漠入口，往左边走就是碧奇公主所前往的海滩了。和看守对话后来到了珠宝店ブリリアント ロ－ズ，这里购买的装备能力提升都很大，不过后面能花更少的钱买差不多的，先节省一下。在内部见到了碧奇公主，她和蘑菇爷爷都伪装成了方块人。不过照现状看来，这个做法也并非完全安全，希望马里奥能够将公主带到更加安全的地方，比如梦世界。

ロ－ズ店长告诉大家沙滩最近的梦境点在南边，于是大家出发了。在这里和店长对话能够进行梦境的挑战，具体就是考验梦境中神奇攻击的使用熟练程度，达到指定分数后可以获得奖励。接着出门后往下走，在左下砸扁马里奥后可砸开按钮，让海马雕像中间的水面上出现通路。在下一个场景，顶下感叹号砖块后中间的星形地板会启动，乘上后利用旋转抵达左边，再绕到右上砸下按钮，可出现通往下方的道路。同时在这里水面上的气垫床上也感受到了梦境点的力量，于是黄星星将碧奇公主叫了过来，众人进入了梦境点。

海滩的梦境内的一切都让碧奇公主感到新奇，特别是梦路易的存在。接着就是在这里调查一下哪里可以进行躲藏了。但是往左边走了两步就发现没路了，回来的时候发现了一个奇怪的冒泡的管子。合力将其拔出来后出现了一个海马样的生物，原来是海滩的梦精灵。向其询问躲藏地点后它告诉众人这个梦世界只有这么小，但是如果有梦之蛋的话就能够扩充梦世界，抵达更内部的梦境。梦之蛋由这里的梦精灵所制造，从现实世界的其他梦境点进入梦境并找到梦精灵的兄弟们就可以获得梦之蛋了。

于是马里奥兄弟先回到现实世界，往左边走两个场景后梦普会感应到下方有梦境点。这里先乘上蓝色星形砖块，然后用侧身回旋攻击右边墙壁上的裂缝，可穿过裂缝来到对面。右下还有个蓝色星形砖块，乘上后可以利用回旋跳飞到橙色星形砖块上，跳到最上面后走到左边就可以顶到感叹号砖块了。登上激活的新蓝色星形砖块，侧身回旋攻击左边墙壁上的裂缝，就可以抵达梦境点的所在地了。靠近气垫床进入梦世界，进入管道后召唤出路易方阵，扭动场景内的螺母后可见到梦精灵的妹妹。不过对方要去画一小时妆。大家可等不了这么多时间。于是梦精灵说如果梦普夸奖自己可爱的话就能直接将梦之蛋给大家。一番纠结后梦普大声夸奖了对方可爱……获得了梦之蛋。

出来后旁边可开启海马塑像的通道，然后往左边走可以看到场景内有个传送管道。继续往左边走会发生剧情，要和贝壳族玩小游戏，赢了后才能通过。小游戏中要将马里奥砸入地下，然后查看地面的影子将在沙子内移动的贝壳蟹给顶出来。爆炸砖块可将砖块附近所有的贝壳都清出来，用来炸出金贝壳或是地上贝壳多的时候使用。胜利后可以通过桥，并得到了一块拼图。

进入这里的梦境点后会遇到新的联动配件重力机关，路易附身后转动下屏可改变重力的方向，这样就可以进到墙面或屋顶上的管道了。最后的梦精灵把马里奥兄弟当成了电视里的勇者战队，必须变身才肯交出梦之蛋。众人硬撑地摆了几个姿势后，被梦精灵给拆穿了。虽然知道大家是假冒的，但是看在肯陪自己瞎闹这个诚意上，梦精灵还是将梦之蛋给了大家。

出来后从之前有传送管道的场景向上，乘上蓝色星形砖块，然后用侧身回旋穿过右边有裂缝的柱子。一路旋转跳后可来到下方开启按钮，打开向上的通路。在这里先不要下到平台下方，回到场景左上一路利用回旋跳往右，切换场景后可获得一个拼图，这也是这里惟一有难点的一块拼图。

向上切换场景后发现了梦境点，先乘上左边的蓝色砖块，然后回旋跳上到左上平台顶感叹号砖块，激活蓝色砖块。从激活的蓝色砖块跳上旁边的橙色砖块，用侧身回旋穿过右边墙壁的裂缝，之后可按下按钮开启通路。进入梦境点后获得了最后一个梦之蛋。

收集完毕后可以先探索一下此处将拼图和封印枕头补全。然后将三个梦之蛋摆回去，梦世界变得更加广阔的同时也有更多宝箱和金币可以收集了。在第一个梦之蛋新场景中要摆弄重力机关来完成场景内的谜题，让两个枕头图标指针相对，有些地方需要一次变换180度以上。在第二个梦之蛋新场景中花吊床站上去后变换重力方向马里奥是不会掉下去的，利用这个特性来进入水管。之后熟练使用路易方阵的技能就可以通过后两个新场景了。

BOSS战 库巴手下三人组



来到最深处后公主也跟了过来，将入口封死后本以为这里十分安稳了，没想到公主竟然是库巴的手下假扮的，为了就是将马里奥引诱到内部干掉。三个手下的攻击方式都是不同的，栗子头会召唤手下来撞马里奥，不断踩回去就可。飞行乌龟会加血，而変成龟壳撞击也能很轻松踩回去。毒面具会制造分身攻击，看准身后有旗子的真身用锤子砸吧。将一个干掉后其余两人会将其复活，所以必须得将三人一起干掉。其中毒面具举大炸弹进行追逐攻击时，将逃跑中的栗子头也踩回去的话，可以顺利对三人同时造成很大的伤害。

胜利后回到珠宝店，大家都对碧奇公主竟然是假冒的十分震惊。不过事已至此只能去库巴城将公主带回来了。但是库巴城飞在高空中，同时又有神秘力量保护着，到底要如何过去呢？这个时候店长告诉大家博士回到岛上了，作为梦之石研究者的他的话或许能给予大家一些帮助。



从传送水管回到城堡，出来后大叔告诉大家博士正在地下的收藏室等着见梦普。交谈中博士得知了情况后提到了王国的守护神，神鸟ネムル－ゴ。每当岛上有灾难降临时，大家都能遇到它。根据推测神鸟应该处于梦世界，由于之前曾在梦世界内看到过神鸟的雕像，于是大家前往城堡的梦世界。

进入深层的梦世界后找到了神鸟的雕像，梦普也回忆起小时候曾在这里学会了召唤神鸟的方法，不过已经记不太清了，于是只能先在雕像附近寻找线索了。按下右边的按钮后神像冒出了光芒。继续朝右前进，这次学会了新技能，路易方阵可以变成球形，滚上斜坡可以沿着墙壁前进。然后会看到一个蓝色的挂钩，在球形状态下按B键可以将马里奥发射出去，让整个路易球直接链接到挂钩上，钩上后按方向可以左右摆动，按A键可以放开挂钩。此场景的最左下可以启动第二个按钮。

向左前进后这里场景是循环的，抵达最上层后从左上方离开。接着会看到很多裂缝砖块，暂时无法打破。在后一个场景会学会球形状态的攻击方法，按A可将路易们当成铁球使用……回到之前的场景将砖块都破坏掉后开启了第三个按钮。神鸟神像照射出了一段完整的文字，如果想要获得神鸟的力量，比如得先获得究极的床。而想要制造究极床得找到5个零件，分别散布在岛屿各处，然后找到传说的床制作者就可以完成了。之后获得了“キュ－キョクベッドガイド”，回到现实世界。

出门后会看到一个黄色的豆子怪物溜了进去，之后出现的方块人大叔告诉大家这是名为ゴ－ルド マメボ－的稀有怪，打倒后会获得大量金币和道具。它会随机在梦世界内出现，不过现在暂时干不掉它。所以不要刻意寻找，优先去找到床的零件吧。

寻找床配件

床架：根据提示先从传送水管来到パジャマウンテン山上，在地图上可以看到土偶兄弟的所在地。来到山腰处找到两人，对话后两人向马里奥兄弟介绍了新的旅行计划：秘宝探险。不过土偶兄弟也只是听到究极床的配件的传闻，具体还要大家一起寻找。学会了球形跳跃后可以直接上到两格高度差的场地上去了。利用新技能一路前进，见到传送水管后右边场景内有不少道具，不过

千万别掉下去，记得记录一下。搜刮完毕后回来往上走，遗迹前需要用球形跳跃进环，依次跳跃几次后门会变亮，继续往门上跳就可以开门了。获得了土偶兄弟给的新拼图后又获得了新技能“スナイプパチンコ”，用球形跳跃上到高处后见到了床架，不过呈现封印状态。于是果断进入梦境，在最后用球形路易砸坏恶梦碎片后成功获得了第一个零件。

枕头：接着来到マドロミ砂漠，这里最右上原本上不去的地方现在可以用球形跳跃上去了。在有绿色水管的地方使用侧身回旋钻进大炮，然后发射上去就可进入了。进入第一个大炮后在其上升到最高时才能被发射到最左边。在内部会见到制造マドロミ水滴的神秘晶体，而マドロミ枕头就是有水滴常年累月累积下来形成的。不过在晶体下方的水中却只有一个罗盘……仔细观察会发现这个罗盘其实是个梦境点，进入后在最后获得了枕头。

羽毛：下一个地点是マクラノ城，回到中庭后先往上，然后在右下房间进行战斗联赛的挑战，将RANK1的“ネムルンバX”战胜后就可以获得零件ネムルーゴの羽。另外这里可以挑战所有以前战胜过的BOSS，会根据评价奖励道具，通关后这里是个不错的游戏地点。

床板：来到オハパーク，在中间再次看到了管理员大叔。他拜托两兄弟清除岩石，会在地图上指示岩石的所在位置。先往下后走右边，从下方高地钻入大炮后将这里的岩石都轰掉。右上的石头可直接用侧身回旋钻掉。

接着是右上，利用球形跳跃上到平台后挡路的人会让开，先将这里的石头清剩3块。然后来到下方场景，这里也要充分利用大炮才能够将所有石块都打碎，初始依旧从下方的平台进入大炮。全部搞定后来到左下的虹色平台，用锤子砸下后会弹到上方场景并打碎最后三个石头。回广场向管理员大叔汇报，他会将你带到床头板的所在地。

床单：来到了最后一个零件的所在地ヒルーネビーチ，先和珠宝店长对话，可得到“古い石版”。梦普查看后发现写的是海贼宝藏的所在地，根据描述来到了之前玩贝壳游戏的场景的上方（乘传送水管过去很近）。在遗迹门口梦普念出了石板上的暗号后开启大门。内部会看到金环，要用球形跳跃依次穿过一个个环才能通过。最后见到了海贼的宝藏，同时也是究极床零件的床单。

这个时候库巴的手下出现，抢先带着床单离开了。一路追到门口却没了他们的踪迹，不过贝壳大叔貌似知道些什么。但是他坚持要两兄弟完成了贝壳游戏后才告知。胜利后得知库巴的手下赶往了“マクラノ空港”。利用传送水管来到城堡后出来往左边走就可以看到库巴的手下了，剧情后进行战斗，战斗模式和之前的小怪一样。胜利后获得了最后一个零件。接着便是去找传说中的工匠来制作究极床了，来到メザメタウン寻找工匠マクダス。传送到小镇后利用球形跳跃上到左边旅行中心旁边的高台，然后向上来到遗迹区域。剧情中怪盗为了潜入内部用计让花之子与马里奥兄弟开战。



BOSS战 ハナチャン、パーニョ

花之子普通的震地攻击和冲刺都十分好躲避。但是每两回合怪盗都会上前帮倒忙，激怒花之子后伤害和攻击速度都会增强。没信心躲避的话就攻击怪盗两次让他回来。暴怒攻击后花之子会将怪盗甩下来，可用锤子打回去造成伤害。胜利后和怪盗进行连战，不过对方的攻击比较单调。踢足球攻击时如果是蘑菇可别打回去帮他加血

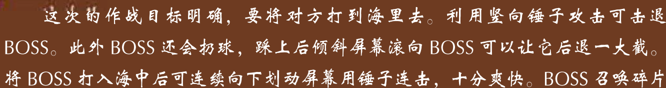


胜利后用球形跳跃上到中间石柱，回旋跳到对面，先顶感叹号砖块让快速上来的砖块出现。往上行走看到了金环，用球形跳跃吧。然后一路沿着屋顶走，最后进入二楼的房间大家见到了枕头族的疯狂爱好者モエゴン。给他看了5个究极床的零件后让他兴奋无比，开启了通往地下收藏室的水管。在这里他陈列了所有关于枕头族文物的收藏。不过这些东西早就在城里看过啦，没有所要寻找的东西。听到这个话后モエゴン很受打击，为了挽回自己的尊严他拿出了一个被封印的枕头。从花纹来看内部封印的就是传说中的工匠マクダス了，路易再次出马，众人杀入梦境。

前进后就看到了恶梦碎片，但是被厚重的围墙所保护着，于是只能先寻找其他手段。向左前进，这里的主要机关依旧是吹风，吹动后场地内的平台会在红绿两个模块间切换，利用这点来寻找落脚点。在一个充满裂缝砖块的场景，又要用路易方阵玩之前那个弹炸弹的游戏。其中将左边第二个管道炸得露出来的话可以获得最后一个拼图。

进入左边第一个管道，前进后来到一个充满尖刺的场景。这里的按钮按下后上面场景的太阳伞会打开。同时在尖刺上行动时还得及时发动吹风机关切换落脚点。上方的平台要顶感叹号砖块改变绿色大砖块的高度，同时前进到目标平台边缘也要切换成红色模块才能顺利抵达左上和右上两个平台，按下按钮将所有太阳伞都打开。

回到上方场景，从太阳伞上弹跳前进后进入管道。见到了梦之モエゴン，他告诉大家顶了上方两个砖块后就可以去除恶梦碎片的保护了。但是顶了后出现的却是巨大的保护者，为了能够成功破坏恶梦碎片，路易也进行了巨大化。



这次的作战目标明确，要将对方打到海里去。利用竖向锤子攻击可击退BOSS。此外BOSS还会扔球，跳上后倾斜屏幕滚向BOSS可以让它后退一大截。将BOSS打入海中后可连续向下划动屏幕用锤子连击，十分爽快。BOSS召唤碎片攻击时，旋转的要用锤子将碎片全部打掉。而直线排列的红绿黄砖块优先用锤子将黄色所在的一列砖块打掉，不然BOSS会回血。难点是BOSS变身为锤子进行攻击，得看准攻击地点划动屏幕来防御。每次从海底上来后，BOSS还会召唤出保护头部的砖块，用踩踏消除就可。第二次会召唤全身防御的砖块，发动协力攻击吧。成功解救出了传说的工匠マクダス，得知发生的一切后他很高兴为大家制作究极床。于是在制作地点ムユーウッド等大家。





从オハパーク往右，利用球形跳跃后可进入到ムユーウッド。和工匠对话后用侧身回旋开启开关。来到工作室后，工匠将所有零件制作成了究极床。下一步便是找到神鸟了，不过工匠告诉大家这个床必须在梦之力更加强劲的地方使用。于是梦普想到了森林中的枕头神殿。

利用回旋跳在沼泽上的平台间穿行，荆棘环则可以用侧身回旋穿过。这里会有个电风扇机关，回旋跳进去后可顺风抵达对面的平台。分支路线走右上，会看到神官的封印枕头，一路回旋跳到右边被电风扇吹回来就可以抵达碎片的所在了。

进入梦境后会出现新的联动配件扇叶机关，梦路易附身后在下屏转动鼻子可让扇叶刮风。马里奥可以借助风力攀登上墙壁，顺风的情况下也能跳得更远。在下屏按路易的鼻子可以停止风扇的转动。用锤子砸掉两个恶梦碎片后救出了神官，得知众人要去神殿后给了道具ムユーストーン。

在电梯前遭遇了森林的古老居民，长得像鼹鼠的ムユムユ族。乘电梯上去后右边又是一个神官的封印枕头，救出后获得了另外一块ムユーストーン。利用获得的两块ムユーストーン在计算机上使用可以生成道路，不过现在只有两块所以只能前往左下或右下两个地方。

左下可以救出另一个神官，获得石板。而右下则是和玩迷你游戏，要在路线不重复的情况下通过所有金环。场地内有鼹鼠的话，她所在的地点不能滚进去，所以其旁边的金环要放在最后一个通过。获胜后又可获得神官的封印枕头，解救时要先推动箱子，然后在最左边让扇叶机关起风，可以跳上箱子来顶碎恶梦碎片。

接着来到中左，这里有类似小镇遗迹前的机关。将马里奥砸入地里来顶砖块到同样图案的地点。开门后又见到一个神官，这里要用龙卷风机关将树叶都吹掉才能看清道路。中右没什么东西，有一些道具可以获得。

左上场景内有三个电风扇，前进时要在吹风的间隙进行回旋跳。抵达左上高台后就可以乘着风一口气来到左边场景了。这里左边砸开石块后内部洞穴可获得一个拼图，别漏了。进入神官的梦境后限时机关要利用高速来通过平地争取时间，而路上高处时则要减速，最后很容易出错的地方最好用正常速度。解救成功后来到最后的右上场景，这里又要和ムユムユ族作小游戏，完成后对方交出了两个封印枕头，不过解救出来都是普通村民。

现在手中获得的石板可以拼出进入最后地区的道路了，最后和最初的两个位置放直线，中间用曲线石板连接起来，可形成进入神殿的通路。神殿中心果然充满了梦之力，不过中间有个凸起不能放床。用球形跳跃压下后出现了这里的守护者，古代兵器マクラディア。

BOSS战 マクラディア

这次的作战目标明确，要将对方打到海里去。利用竖向锤子攻击可击退BOSS。此外BOSS还会扔球，踩上后倾斜屏幕滚向BOSS可以让它后退一大截。将BOSS打入海中后可连续向下划动屏幕用锤子连击，十分爽快。BOSS召唤碎片攻击时，旋转的要用锤子将碎片全部打掉。而直线排列的红绿黄砖块优先用锤子将黄色所在的一列砖块打掉，不然BOSS会回血。难点是BOSS变身为锤子进行攻击，得看准攻击地点划动屏幕来防御。每次从海底上来后，BOSS还会召唤出保护头部的砖块，用踩踏消除就可。第二次会召唤全身防御的砖块，发动协力攻击吧。成功解救出了传说的工匠マクダス，得知发生的一切后她很高兴为大家制作究极床。于是在制作地点ムユ－ウッド等大家。



梦のムユ-ウッド

胜利后将究极床摆好，进入了梦世界。这个梦世界十分特别，是只有在究极床上睡着才能进入的世界，而神鸟就在这里树上的最顶端。进入树洞后发现通路都被封死，回头再次和梦之マクダス对话，她告知某处肯定隐藏着通路。回到入口处，在左边的草丛内有隐藏的道路。进入水管后来到了有两个告示板的场景。根据告示牌上的提示，首先不能走回头路，然后沿路获得所有金币后再进入右边就可以前进到新场景。不然的话进入右边只能获得一个道具并回来。

再次来到巨树场景后顶感叹号砖块可生成近道。之后的场景虽然比较复杂，但基本都是已经出现过的谜题，比如启动电风扇来推箱子，在茂密的树林处用龙卷风吹开树叶等等。查看地图，顺着没走过的通路走就可。再次回到巨树处可开启新的近路。从树洞来到有四花标记的通路，召唤出路易方阵后变成圆形，发射挂钩后计算好运动轨迹再按A键，可让圆形人墙正好落在左边的通路上。场景最左下通路可继续前进，而左边中间的通路内可获得拼图。

之后来到一个有巨大胡须机关的场景后会出现镜头提示，用胡须将马里奥扔上去后顶感叹号砖块就可开启新通路。进入开启的管道后可获得最后一个拼图。在之后的场景启动扇叶机关后，一路攀墙壁进入右上管道。乘云获得大量金币后，再次回到了巨树处。从树洞回到梦之マクダス处，顶感叹号砖块将近道开启。回到上方往右走，在树顶看到一个虹色的蛋，用锤子击打蛋后解放出了神鸟。不过对方却对被打扰而十分愤怒，没等主角们解释，神鸟就冲了过来开始战斗。当然路易也不甘示弱，进行了巨大化。

BOSS战 ネムル-ゴ-

上来神鸟会逃跑，要控制巨大路易追上去。追的过程中神鸟会冲刺攻击，冲刺下方的话可看准机会起跳（向上划动屏幕）并踩它，而冲上方的话只能向下划动屏幕躲避了。追上后会抓住双脚停止它的行动，首先要不断向下划动屏幕扯慢它，接着神鸟的脚会挣脱，需要脚在下屏出现时点击来抓住脚继续拉扯。成功后神鸟会眩晕，发动协力攻击。



接着神鸟会将路易拉进异次元，此时会将屏幕模拟成主视角，倾斜屏幕来控制路易的移动。躲避激光和神鸟的攻击后路易会发动撞击去撞神鸟。循环几次后从异空间脱出。神鸟会充能冲击，等能量点移动一下后快速点击屏幕扔东西砸掉屏幕上的能量，然后可以接着砸神鸟造成伤害。一套攻击循环下来后便又进入了将神鸟拉下来的过程了。

胜利后神鸟看到了梦普并问好……原来神鸟就是这样不好相处的性格。在听到要它去挽救这个岛屿时表现得十分没兴趣，还连连说自己已经退休了。见状梦普决定用金钱诱惑它，说马里奥会把所有的钱都交给它。无奈之下马里奥也只能点头答应，虽然听到神鸟报价8000万后直冒冷汗……

剧情过后在森林入口和神鸟汇合，在激光和冲刺的攻击下库巴城的防御也土崩瓦解，并掉落到了岛屿的西北方。力量耗尽的神鸟陷入了沉睡，从此处直接往上就可以进入库巴城了。



ネオクッパ城

前进途中飞奔过去一个贝壳人，并在库巴城门口开了店。补充下装备和道具，同时建议回徽章店把新出的徽章都给买了。然后就可以进行新库巴城的攻略了。进城后发生剧情，三人组围着紫色的能量根源在谈话，在看到两兄弟后进行了战略性撤退。用球形跳跃压动右边的开关后可开门进入。在里面魔法师出现，将通路都封锁住了。而它自己则逃入了梦境，如果不找到它的话众人就只能被困在这个房间了。

进入右上惟一没有被封住的门。这里顶了法师帽子的砖块后，被封住的通路会链接到其他门内，地图上会用图案进行标记。接着回到中间场景，回旋跳到左上，有一个帽子标记的砖块，顶了后进入上方通道。在上方利用球形跳跃可上到高处，顶到第三个帽子标记的砖块。接着查看地图，进入菱形标示的门。此场景内一共有三个帽子砖块，可顶出方形、圆形和加号标记。全顶出来后继续向上，这里表面上没路可走，但是用球形跳跃穿过白圈就可让隐藏落脚点出现，在这里可以顶出黄圈标记的帽子砖块。从右边的黄圈标志进门，一路乘坐黄色移动平台获得拼图后，回头在倒数第二个黄色平台上朝左回旋跳，可以看到按钮并按下。

中间门开启后进入梦世界追击魔法师。这里有新的联动配件无重力机关，梦路易附身后按下下屏按钮可让场地内失去重力，用方向和A键可以自由在场景内移动。而后挡路的砖块还可以先靠在墙壁上，然后按A键利用反作用力冲碎石块。最后来到魔法师消失的门前，下屏按按钮取消重力后进门，开始和魔法师战斗。战斗中它会放出四个分身，当玩家攻击分身时本体会笑，认准了进行攻击吧。同时对方攻击时认准本体进行反击攻击伤害也很多。制造一定伤害后它会逃跑，回到现实世界。

干掉魔法师后道路恢复了正常，可以往上前进了。内部的库巴已经得知了马里奥兄弟的到来，不过并不在意，反而关心如何去征服世界。蝙蝠魔王告诉库巴，这次由它自己来沉睡，这样梦之石就能吸取到它征服世界的美妙梦了。经过滚动炸弹时要借助回旋跳来争取时间到达安全区域，不过被炸到不会损失HP，反复尝试就可。

再次遭遇魔法师后，它又将这里的通路都给封死并逃入梦境。这里会出现水管，可开启通往入口的近道。回来后先将此场景的两个帽子砖块都给顶了。然后往左，顶了帽子砖块后上方通道可通往右边的场景。这里中间有三个吹风装置，将左边的风力调成弱，另外两个调成强后炸弹会滚到左边炸开机关。可以进入中间地点开启梦境了。用胡须机关躲过上升的岩浆后再次和魔法师对战。这次战斗中分身后会召唤小怪，选择没有尖刺的直线地点来躲避攻击。魔法师HP减少后会召唤大批骷髅乌龟，要控制马里奥将来袭的骷髅乌龟尽量多的踩倒下，然后可用骷髅乌龟当炮弹打魔法师。运用得好的话能造成很多伤害，胜利后它又逃走了。

继续从恢复正常的通路前进，在三排并列的滚动炸弹处，中间的缺口是有规律的，如果被逼到了左边的话就要熟记缺口位置才能顺利回来跑到右上通路。后面的三个门进入中间的便会又看到魔法师。通道被封锁后先往上，顶了帽子砖块后往右前进，在这里先辗转穿过岩浆地带来到最右边，将这里的吹风装置设置成强强强弱弱强。然后回到左边，将吹风装置设置成弱弱弱，等爆发一次后改成强弱强。接着再往左，吹风装置设为强弱弱，爆发后改为弱弱强。最后回到魔法师消失的场景，将吹风机关改成弱弱强就可开启打门了。

梦境内要利用风扇机关来前进，第二个场景前进途中还要推开一个石块。最后当然是和魔法师战斗。这次是真正的胜负了，这次他会生成四个有颜色的分身，绿色提升能力，白色会回复。红色会召唤巨大扫帚攻击，攻击到中间时会有音效，及时按方向躲避。而本体会召唤石板阵，走刚砸下过的石板的位置才能安全。按照绿白红然后本体的顺序来打倒四个分身后彻底将魔法师打倒了。

回到现实世界后乘电梯来到上层，这里梦普感受到了蝙蝠魔王的气息，但是前进时凭空出现火焰将道路封住了。此火焰明显是从梦世界从传来，先走左下，喷火的库巴雕像两个火焰中间是可以躲的。走左上通路绕到之前的场景，进入梦世界。这里的红币机关启动后，要利用墙壁的反冲力来吃到8个红币。在内部看到了喷火装置，用球形路易全部砸掉。

回到现实世界后先往下用球形跳跃砸开关，制造近路。然后前往右下，绕到右边进入梦世界。第一个梦世界内有个限时感叹号机关，顶了后要用时钟机关改变速度才能在岩浆漫上来前顶到目标感叹号砖块。最后找到星座机关后，来到左下水管口用火箭跳一下将所有喷火装置都消灭。接着是最后一个喷火的梦世界，最后用三角阵形发动旋转将螺母扭下来砸掉所有喷火器就可。

回来后压下下面按钮开启近路，直接往上走。见到了正在沉睡的库巴，而头下枕着的是蝙蝠魔王，而它们的梦之力正在向整个城堡输送能量。于是众人利用连接着库巴梦境的蔓藤，进入了库巴的梦世界。往左走后见到了库巴，他召唤了个巨大的刺球来袭击马里奥，跑开后进入水管。前进后会看到个滚动大铁球，用球形路易和砸碎。接着是尖刺场景，要用三角阵形来通过，而库巴

的脸挡住平台时可发动龙卷风吹散来看清平台位置。最后要利用圆形路易的钩索来往上前进，上一次钩索后可按A键降落到上一级平台，然后寻找下一个钩索。到达顶部后用火箭跳，然后就可抵达库巴的门前了。在门内先召唤出路易方阵，然后等炮弹快落下时发动火箭跳，抵达上方后进入炮台。

库巴正在作大量吃肉的梦，见到马里奥兄弟赶来后又吃了大量的肉让自己巨大化。不过吃到一半肉没了，库巴决定跳下去找肉。但是这里可是很高的城堡顶端啊……正当众人以为库巴没救了准备回现实世界的时候，巨大库巴出现了。

BOSS战 库巴

战斗中先用横向锤子直接将其打入岩浆。接着库巴会冲撞，抱住路易后反复划动屏幕可挣脱，然后查看库巴的冲撞方向来左右躲避。库巴喷火需要往上划动屏幕起跳躲开后当路易摆动的脚朝向库巴时点击屏幕，路易会追加踩踏攻击。之后库巴会召唤挡板，此时用竖向锤子攻击吧。而库巴站在铁网上时用协力攻击可让其掉入岩浆。攻击一定次数后库巴会召唤手下攻击，魔法弹要用锤子打回去，面具小鬼点击后拍打掉。而飞船的导弹攻击观察炮弹的排列形状来划动屏幕打掉。库巴之后会吃肉，用锤子敲打地面可干扰他。这几个攻击都成功后库巴会向你飞扑，划动屏幕躲开后可将其扔进岩浆，然后就进入第一循环。当再次将其扔入岩浆后他会和路易来到一个竞技场地形，此时要倾斜屏幕来控制路易撞库巴，将其撞入岩浆后几次就可以发动完结必杀了。

胜利后魔法师用最后的力量将库巴复活了，巨大的库巴只会两招。用点击将喷火球打回去，划动屏幕将踩踏顶回去后便又可以发动完结必杀了。这次梦普在星星中加入了自己的力量，星星变得超巨大。然后便是利用体感控制马里奥乘星星穿过火球（比较坑爹的设定，可能要试很多次），终于将库巴消灭了。在商店内补给一下后回到现实世界，确认准备完善后可以进入上层，开始最终决战。

在上层库巴将蝙蝠魔王阿库姆出卖了，自己带着碧奇公主和梦之石先走一步。阿库姆虽然很气愤，但是还是要和梦普先算算老账，大战三百回合后梦普占了上风。这个时候阿库姆说要发挥自己真正的力量并进入了梦境。一会功夫梦普败退了出来，见到这个情景马里奥立马冲进了梦境。

BOSS战 アック-ム

战斗中梦普会将自己的力量借给马里奥，召唤了梦路易来帮忙，同时每回合会替马里奥回复HP。对方的攻击方式十分厉害，首先是小蝙蝠分身，需要跳开十分多的次数。然后是分身攻击，发动魔法攻击可打回去，不过根据对方真身所在位置，打回魔法球的时机也会不同。我方攻击时最好使用全体攻击的神奇攻击，将阿库姆身边的小球削减的同时也对本体造成伤害。攻击一定程度后梦路易会被抽走并放入球内，要记住球的正确位置并踩踏将其解救出来。

受到攻击后会被催眠，进入恶梦追逐模式。地上的落穴中有一个是出口，进入假的后要用体感操作躲避齿轮，找到真的前只能继续尝试。攻击一定程度后阿库姆会倒吊并会回血，要用锤子干掉小球。小球攻击时屏幕可能会反转，但是方向不变不需要逆向操作。追逐赛时扔过来的刺球中间其实是最安全的，否则必定吃到冲击波。

来到塔顶，库巴准备用梦之石将众人消灭。但是碧奇公主利用黄星星的祈之力将库巴和梦之石定住了。虽然再继续攻击梦之石会承受不住，但是梦普决定与其给坏人用来作恶不如摧毁。看着漫天的梦之石碎片，库巴一口气将碎片都吸进了肚子。获得梦之力的库巴变成了虹色，同时梦普和黄星星的力量也抑制不住他了。但是英雄永远不会退缩，马里奥兄弟开始了和梦库巴的战斗。



BOSS战 梦之库巴

梦库巴的血量和攻击力都十分高，要做好长期战斗的准备。特别要注意的是协力攻击的持续发动才能保证火力，请确保至少有一个单体和一个全体的协力攻击能打出高评价，不然的话务必多加练习保证能打出好评价和伤害。此外各类回复道具不能缺少。徽章方面ガ－ドバッジ和マスタ－バッジ的组合能免除6次伤害，在此战斗中也是十分有用。

战斗中优先攻击右手，不然攻击头部时会进行防御，白打。梦库巴会将路易或马里奥抓走，优先攻击左手将其解救出来。喷火需要两人同时起跳躲避，而分身后则需要分别控制两人跳开。锤子攻击会根据地上硬币的正面决定攻击对象，击打回去后会攻击另外一人，不要松懈。右手被摧毁后会随机召唤大量杂兵冲刺攻击，栗子头会直线冲刺，乌龟会延迟冲刺，炸弹不能踩，小鬼面具则会跳跃，过来时不能动。这里有两个地方必须用协力攻击准确迅速的造成伤害。一个是召唤大量杂兵时，清除剩余的杂兵必须用全体攻击的协力攻击一回合搞定，不然库巴会一直加血。其次是干掉右手后可以攻击头部的时间较短，要用单体比较强的协力攻击才能造成大伤害。库巴还会召唤飞船，背景里会多个火力支援，不过召唤时如果两个角色都在的话可一边控制路易躲避飞船的喷火一边连按A键让马里奥将飞船摧毁。

终于，战斗以库巴的失败而告终，被打飞前他终于记住了这次让他吃尽苦头的路易的名字。梦之石的碎片飘落到了各地，但是各地的枕头族人们则将碎片收集了起来，最后带给了神鸟，让其复原。可是神鸟却将梦之石变为了巨大的金币，原来他一直没有忘记酬劳的事情啊……然后神鸟将巨大的金币直接撞碎，变为了金币雨飘落在了这个神奇的岛上。而在这漫天的金币中，马里奥兄弟的又一场神奇的冒险迎来了终点。



通关后特典

通关后会增加困难模式(ハ－ドモ－ド)和音乐鉴赏模式(サウンドプレイヤ－)。困难模式中敌人的强度会增加，同时对玩家按键的精确程度的要求也提高了，如果普通难度你已经无欲无求，可在此模式中寻求挑战。另外道具的数量也有了限制，战斗中不能靠无节制使用道具来耗过去了。

徽章组合详解

徽章是游戏中比较重要的一个内容，根据流程会自动获得4个徽章并教会你使用方法。使用不同的组合后在战斗中会随着攻击而积蓄能量，当能量积蓄满时就可以获得一次在战斗中使用徽章效果的机会。初期一共可以积蓄两个，而当角色RANK提升时可以选择是否增加积蓄的槽的数量。除了剧情给的徽章外在流程进行到沙漠徽章店和寻找究极床零件时可分别在徽章店更新两次新徽章。不同的徽章组合有不同的效果，具体效果见下表。

马里奥的徽章	路易的徽章	效果
ビギナ－バッジ	キノコバッジ	回复两人30%HP
ブロンズバッジ	キノコバッジ	回复两人30%HP
シルバ－バッジ	キノコバッジ	回复两人50%HP
マスタ－バッジ	キノコバッジ	回复两人50%HP
エキスパ－トバッジ	キノコバッジ	回复两人50%HP
ゴ－ルドバッジ	キノコバッジ	回复两人80%HP
ビギナ－バッジ	カミナリバッジ	敌单体30伤害
ブロンズバッジ	カミナリバッジ	敌单体20伤害
シルバ－バッジ	カミナリバッジ	敌单体50伤害
マスタ－バッジ	カミナリバッジ	敌单体80伤害
エキスパ－トバッジ	カミナリバッジ	敌单体160伤害（积蓄三个后可以秒那个稀有的黄金豆子）
ゴ－ルドバッジ	カミナリバッジ	敌单体100伤害
ビギナ－バッジ	ガ－ドバッジ	张开能够让三次伤害无效的护罩
ブロンズバッジ	ガ－ドバッジ	一定时间提升防御力，减少受到的伤害

马里奥的徽章	路易的徽章	效果
シルバ－バッジ	ガ－ドバッジ	本场战斗内徽章能量的积攒速度增加
マスタ－バッジ	ガ－ドバッジ	张开能够让六次伤害无效的护罩
エキスパ－トバッジ	ガ－ドバッジ	3回合以内HP不会变为0且受到攻击不会气绝
ゴ－ルドバッジ	ガ－ドバッジ	一定时间内提升力量，给予敌人的伤害提高
ビギナ－バッジ	ウイルスバッジ	一定时间减少敌人的攻击力，让我方受到的伤害减少
ブロンズバッジ	ウイルスバッジ	解除全员状态变化
シルバ－バッジ	ウイルスバッジ	敌全体一定几率变为蘑菇，敌人会掉落的金币数越多，蘑菇的品质会变高
マスタ－バッジ	ウイルスバッジ	一定时间内敌人的防御下降，给予的伤害变多
エキスパ－トバッジ	ウイルスバッジ	敌人全体变为眩晕状态
ゴ－ルドバッジ	ウイルスバッジ	一定时间内lucky hit的威力增加
ビギナ－バッジ	リスキ－バッジ	马里奥和路易的HP全回复或者变为1
ブロンズバッジ	リスキ－バッジ	全员随机状态变化
シルバ－バッジ	リスキ－バッジ	一定时间内敌我双方的力量提升，给予和受到的伤害都增加
マスタ－バッジ	リスキ－バッジ	徽章能量槽会积蓄或者重置
エキスパ－トバッジ	リスキ－バッジ	敌我全员50%概率受到足以让HP变为0的伤害
ゴ－ルドバッジ	リスキ－バッジ	敌我全员受到大伤害
ビギナ－バッジ	ミラクルバッジ	增加敌人掉落的金币
ブロンズバッジ	ミラクルバッジ	一定时间内打出lucky hit的几率增加
シルバ－バッジ	ミラクルバッジ	马里奥和路易变为本场战斗初始的状态，不会影响道具和徽章槽
マスタ－バッジ	ミラクルバッジ	获得的经验值增加
エキスパ－トバッジ	ミラクルバッジ	随机复制一个已有的徽章槽效果
ゴ－ルドバッジ	ミラクルバッジ	一定时间让敌人全体无法行动

照片收集

照片收集是剧情进行到メザメタウン镇时在ノコディ家里发生的支线情节，帮助她进行导游册的制作。发生后顶各地的摄像头砖块就可以收集到照片。不过照片还是要回到ノコディ的家里进行整理。简而言之就是玩一个拼图小游戏，在限定时间内完成拼图后会给予金钱和豆子作为奖励。照片的所在地如下表，建议在获得了球形跳跃后再去收集。通关后根据你收集的照片情况也会在动画里显示相应的照片。



地点	具体位置
マクラノ空港	游戏最初进行问答游戏的场所
マクラノ城	传送水管所在的大厅往下走的场景
オハパ－ク	损坏的喷水场景，往左边走的高台上，要用球形跳
マドロミ砂漠	梦境点右边的高台上一直前进可获得，要用球形跳
メザメタウン	触发支线剧情时就可获得
パジャマウンテン	山崖区域的左边
ヒル－ネビ－チ	传送水管所在前进后第六个区域，毒沼泽的南边
クッパ城	前进后第三个区域西南西的落脚点上，旋转跳时记得避开火焰

协力攻击和神奇攻击

在冒险的过程中，可以获得战斗拼图。每个地区都会有一块完整的拼图，有时候剧情中NPC也会直接赠与玩家。将10个拼图碎片收集完全后就可以获得新的协力攻击技能。而每个梦世界中的碎片收集完全后可获得新的神奇攻击技能。这些技能可以在战斗中消耗BP使用，每种都像玩一个小型的动作游戏，在指定时段一次按特定按键才能够打出最高评价，对敌人造成很大的伤害。技能在主菜单内可以查看，查看的同时按Y键就可以进行模拟练习，方便玩家掌握这些必杀技。游戏中在メザメタウン的测试会场和ヒル－ネビ－チ的饰品店女主人处可进行小游戏，测试玩家们对这些必杀技的掌握程度，达到S评价后可以得到装备奖励。

协力攻击（马里奥）

技能名	消费BP	获得地点
アカこうら3D	4	オハパ－ク
バイバイ大炮	7	メザメタウン
スピ－ドボム	9	ヒル–ネビ–チ
ジェットボ－ド	12	ムユ–ウッド
ドリ－ムエッグ	15	救出52个枕头族的报酬

协力攻击（路易）

技能名	消费BP	获得地点
ミドリこうら3D	4	オハパ－ク
ファイアフラワ–	5	マドロミ砂漠
フラコプタ–	7	パジャマウンテン
スナイプパチンコ	9	パジャマウンテン（第2次）
スタ–ロケット	12	ネオクッパ城

神奇攻击

技能名	消费BP	获得地点
ミラクルボ–ル	6	オハパ–ク的梦世界
ミラクルジャンプ	10	マドロミ砂漠的梦世界
ミラクルハンマ–	10	パジャマウンテン的梦世界
ミラクルファイア	14	ヒル–ネビ–チ的梦世界
ミラクルウォ–ル	14	マクダス的梦世界
ミラクルタイフ–ン	16	ムユ–ウッド的梦世界

スゴワザコンテスト的挑战

挑战名	S级的奖励	装备效果
ミドリこうら3D	マケンキベルト	受到攻击后提升攻击力
ファイアフラワ–	フラワ–ハンマ–	锤子攻击时一定几率附带灼烧效果
バイバイ大炮	エンカウントグラブ	地图画面攻击敌人后，切入战斗画面时给予的伤害提升至1.5倍
フラコプタ–	アクションブ–ツ	踩踏攻击不按出Excellent评价就会受到伤害
スピ–ドボム	マルゴシブ–ツDX	不装备防具的话踩踏攻击力会提升
スナイプパチンコ	ブラザ–EXPグラブDX	用协力攻击\神奇攻击打到敌人，获得的经验提升40%
スタ–ロケット	ノ–ミスフリ–グラブ	战斗中没有受到伤害时，所有技能消费的BP为0
以上全部达到S等级	マスタ–ウェア	受到伤害时回复2点BP

ブリロ–ズの梦

挑战名	S级的奖励	装备效果
ミラクルボ–ル	コインブ–ツDX	攻击敌人能让其掉落的金币增加
ミラクルジャンプ	ゲンナリハンマ–DX	锤子攻击时一定几率降低对方的力量
ミラクルファイア	トゲオリハンマ–	对尖刺型敌人造成的伤害提升至1.5倍
ミラクルウォ–ル	ラッキ–グラブDX	增加lucky hit的出现几率
全部达到S等级	エクセレントブ–ツ	踩踏攻击不按出Excellent评价就会受到伤害

稀有怪黄金豆子

剧情进行到收集完5个究极床的碎片后，会发生遭遇稀有怪黄金豆子（ゴ–ルドマメボ–）的剧情。之后玩家在梦世界冒险的时候就能够随机遇到这个稀有的敌人了。黄金豆子很喜欢逃跑，所以不在限定时间内打倒它的话就拿不到它的掉落奖励。

攻击方面推荐用神奇攻击“ミラクルハンマ–”，利用好每次反击才能够对其造成可观的伤害。它会绕圈需要踩踏，冲刺撞则要用锤子砸，速度会越来越快，都需要预估好时间来反击。最后一下攻击会有延迟，不要出手过快。它还会召唤大量豆子伙伴进行追逐攻击，看好它在豆群中的位置，看到有冒光的豆子冲过来时踩踏就可。

当然也有干掉它的简单方法，利用徽章组合カミナリバッジ＋エキスパ–トバッジ，每次可造成160的固定伤害，攒三个就可以瞬间秒掉它。不过能量可要攒很久了。黄金豆子掉落各种加能力的豆子和一些装备。



装备名	效果
マメブ－ツ	被变为豆子状态时（异常状态缩小），所有踩踏攻击都是lucky hit。
マメハンマ－	被变为豆子状态时（异常状态缩小），所有锤子攻击都是lucky hit。
マメグラブ	被变为豆子状态时（异常状态缩小），攻击力变为4倍。

黄金饰品店

在ヒルーネビーチ的首饰店ブリローズの店内，有一块黄金区域。剧情经过时不能进入，直到玩家40级达到彩虹RANK后才能够进去购买强力的武器和防具。在内部能够购买的装备如下：

装备名	价格	效果
マスターブーツ	12800	跳跃攻击能够攻击三次
マスターハンマー	12800	锤子攻击能够攻击两次
キングウェア	5760	一定几率在受到伤害时让对方也承受同样伤害
ムゲングラブ	16000	使用道具后道具数量不减少
エンジェルバングル	15000	选择选项前会回复20HP和10BP

速刷经验方法

游戏的主线中需要刻意练级的地点不多，基本上流程中遇到的怪都干掉的话，直面本章的BOSS都不会出现打不过的情况。不过最终的库巴和枕头城内的战斗挑战还是需要等级的，正常的练级方法当然是在库巴城内遭遇敌人并战斗。

而如果玩家提升RANK的奖励选择了“キノコでEXP”的话，就可以吃蘑菇道具来获得经验值。配合在饰品店黄金区域购买的装备“ムゲングラブ”，就能够不消耗道具无限吃ミラクルキノコ（每个240经验）来提升等级了。虽然吃蘑菇加经验这个奖励一般不会有人选……

速刷豆子法

库巴城的敌人“ファイアロボ”会低几率掉落十分有用的装备“ポロリブーツ”。这个装备的效果是用踩踏攻击干掉敌人时，敌人掉落的金币一定几率会替换成加能力的豆子。虽然替换成豆子的几率很一般，但是初期梦世界就有大量成群出现的敌人。在地图画面踩它们进入战斗，上手就可直接全灭敌人，运气好就可以获得不少豆子。利用这点让能力点的提升变得十分简单，RANK提升奖励里的能力点成长率提升也没有必要选了。

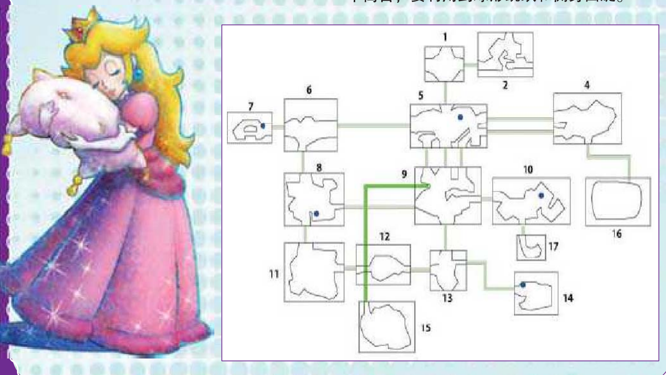
救助マクラノ族

每个地区都会有不少マクラノ族被困，流程中只标注了进行剧情所必须的枕头族人的封印枕头所在地和攻略方法。普通族人的封印枕头所在地和解救方法就靠大家自己了。根据救出的枕头族人的数量，回城堡找枕头长老对话可获得奖励，其中最后一个奖励为协力攻击，千万不可错过。

枕头收集地点

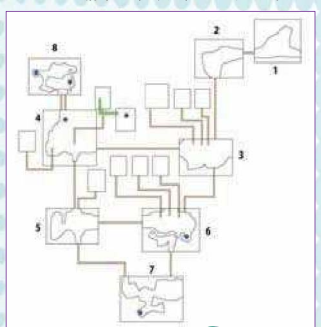
マクラノ城（3人）
- 地下区域，流程中会解救。
- 地下区域，流程中会解救。
- 地下区域，流程中会解救。

オハパーク（5人）
- 地图5 管理员登场区域的右边。
- 地图10 梦长老的封印枕头。
- 地图7 北西端区域。
- 地图8 从喷水装置所在地左边，用球形跳跃上去往左来到此处。
- 地图14 剧情中破坏岩石后，这里北面有两个高台，要利用到球形跳跃和侧身回旋。



マドロミ砂漠（11人）
- 地图7 在习得将马里奥砸扁的技能后，进入通道内用锤子将仙人掌上封印枕头震下来。
- 地图12 剧情中接受工头的介绍后可看到。
- 地图15 右边台阶上可看到。
- 地图15 用机车钻碎发光的岩石后出现。
- 地图18 进入此区域后从两边钻碎巨大的岩石后出现。
- 地图16 南边区域台阶上。
- 地图11 钻头怪兽逃跑时区域的右边。
- 地图9 干掉钻头怪兽后吐出的封印枕头。
- 地图3 从祭坛往左边走可看到。
- 地图6 进入这里要利用到球形跳跃。
- 地图20 洞窟内。

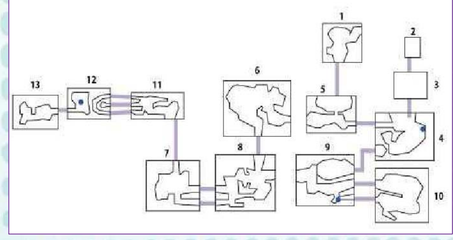
メザメタウン（6人）
- 地图7 スゴワザコンテスト会场下面。
- 地图6 购物商店街的右下。
- 地图4 解开遗迹机关后看到。
- 地图8 西端。
- 地图8 气垫床上。
- 地图4 剧情中封印传说中工匠的枕头。



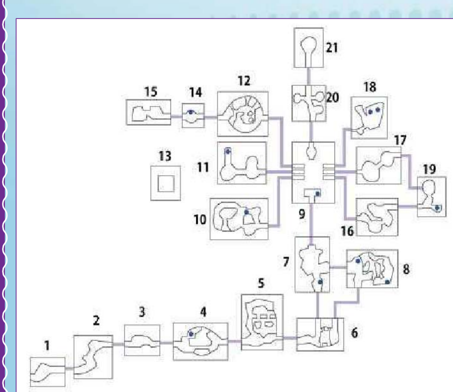
パジャマウンテン（12人）
- 地图4 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图4 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图6 学会进入上升气流后左边地上。
- 地图6 学会进入上升气流后右边地上。
- 地图15 大炮的左边。
- 地图17 悬崖区域的途中。
- 地图11 地面。
- 地图20 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图20 剧情中守护者的巨大枕头。
- 地图2 要用球形跳跃才能抵达。
- 地图3 要用球形跳跃才能抵达。
- 地图7 要用球形跳跃才能抵达。



ヒルーネビーチ（3人）
- 地图9 碧奇公主避难的空气床所在地往南，再前进可到达这里。
- 地图12 秘密的洞窟内。
- 地图4 商店右边，要用球形跳跃才能抵达。



ムユーウッド（11人）
- 地图4 侧身回旋前进后的北面。
- 地图7 从右边完成神官枕头后来到这里，开启机关后在下面砸碎石头看到。
- 地图8 通过吹风机器来到右下，破坏石头后看到。
- 地图8 剧情中必须救的枕头神官。
- 地图9 中部传送水管所在的区域。
- 地图10 装置左下区域的枕头神官。
- 地图19 装置右边区域的枕头神官。
- 地图11 装置左边区域的枕头神官。
- 地图18 装置右上区域，赢得迷你游戏后获得的封印枕头。
- 地图18 装置右上区域，赢得迷你游戏后获得的封印枕头2。
- 地图14 装置左上区域的枕头神官。



ネオクッパ城（1人）
入口区域的地上。

文 Kuma

妖怪ウォッチ

角色扮演	妖怪手表			
RPG	妖怪ウォッチ			
	Level-5	2013年7月11日	日版	1～2人
	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

今年夏天玩家们可以进入到《妖怪手表》的世界来参加夏日祭典！欣赏花火大会！惬意地捕虫垂钓！甚至还能和妖怪们成为朋友一起在小镇上冒险！本作的游戏系统内容丰富，战斗模式也互动感十足，更有许多令人惊喜的小细节等等，这些都让本作成为了今夏值得推荐的一部作品。下面将为大家带来从系统到隐藏要素的详尽攻略，以便大家能更完整地体验这款游戏！



系统详解

游戏操作

场景画面

按键	操作
滑杆	移动
滑杆+十字键	在观察模式下移动镜头
滑杆+B	加速跑/用自行车进行移动时用来打铃
十字键↑	切换妖怪手表与普通手表
十字键↓	上下自行车
X	调出主菜单
Y	调出妖怪手表的对焦镜头
L/R	调整画面镜头
L+R	重新对准画面镜头
A	确定/对话/调查
B	返回
Start	暂停

战斗画面

按键	操作
滑杆/十字键	指令选择/镜头移动
X	加快战斗进程
A	决定
B	返回/选择取消
L	战斗队形圈的转盘向左旋转
R	战斗队形圈的转盘向右旋转
Start	暂停

其他操作

按键	操作
A	决定
B	返回/选择取消
A/L/R/十字键	快进对话
十字键	项目的选择
L/R	菜单项目的切换

本作的所有操作也可通过触控笔在下屏完成。除直接在屏幕上点选的项目外，用触控笔在下屏点出箭头后划动可以控制移动，划出的方向箭头越长，移动速度越快。

场景画面

场景画面解说

游戏中上屏显示剧情对话及主角的移动画面，下屏显示地图

①**妖怪雷达/手表**

②**目标（もくてき）**：主角停止移动时会显示目前需达成的主线任务目标

③**地图（マップ）**：点击可放大缩小下屏的地图

④**自行车（じてんしゃ）**：切换行走与骑车状态

⑤**雷达（レーダー）**：切换看时间的普通手表与探测妖气的妖怪手表

⑥**镜头（レンズ）**：在上屏画面进行搜索对准

⑦**主菜单（メニュー）**：调出主菜单





场景画面中的行动

移动：玩家在使用滑杆让主角进行移动时，可同时按下B键让其进行加速跑。加速跑时右上的体力槽会逐渐减少，如果体力槽空了主角的行动就会减慢并需要停下来休息一段时间。利用加速跑可以摆脱追赶主角的妖怪。

调查及对话：在靠近树木，草丛、池塘和自动贩卖机等场景时有时会出现放大镜图标，此时点击A键可进入观察模式（ウォッチモード）进行详细调查。当人和妖怪的头上出现对话框时，主角可与之进行对话可以触发剧情、接受任务或者得到奖励等等。

开启宝箱：在靠近宝箱时按A键可开启宝箱获得里面的物品，宝箱共分以下三种。

紫色宝箱	拿走里面的东西后，过一段时间此宝箱会再度出现，玩家可以再次拿取物品
黄色宝箱	宝箱里的东西只能拿一次
红色宝箱	鬼时间（详细说明见后文）时出现的特殊宝箱，会出特殊物品

妖怪手表



▲利用此模式可找寻隐藏的妖怪，进行捕虫及钓鱼。

妖怪手表作为本作中最为重要的道具，共有两种功能可供使用。一种为探测附近隐藏妖怪的雷达模式（レーダー），雷达图标左上角的字母表示妖怪在全体妖怪中的所处的序列等级（ランク）。在此模式下若雷达指针开始旋转并发出红光说明附近有妖怪潜伏；发出的光若为粉红色则说明附近潜伏着特殊妖怪，找到他们并和他们对话会得到意想不到的惊喜；另一种模式为查看时间的普通模式。两种模式可用十字键的“↑”进行切换。

游戏一开始告密者（ウィスパー）给主角的手表只有E等级，为了发现更强的妖怪，玩家必须在游戏过程中找寻各种各样的零件提升手表等级（ウォッチランク）。此外，在游戏场景中还设有手表锁定（ウォッチロック），只有在手表处于或者高于门口显示的手表等级的状态才能解锁进入。

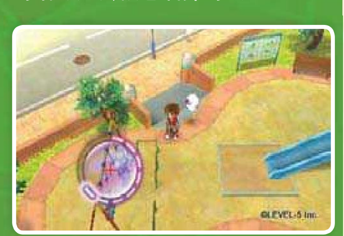




▲被手表锁定住的场景，此时需要去升级手表等级。

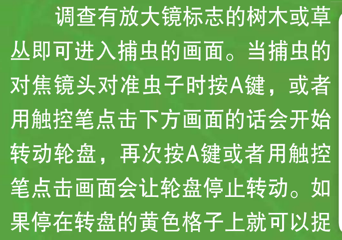
追捕妖怪

无论是在普通场景画面还是观察模式下都有可能发现妖怪的踪迹。进入画面后用触控笔在下屏找寻上屏中有妖气反应的地方，长时间对准锁定至分析槽变满的话妖怪就会现身。要注意的是妖怪一旦被发现的话会慌慌张张地逃走，如果在一定时间内都没有锁定完成妖怪的话可是会被它溜掉的哦！



捉虫

调查有放大镜标志的树木或草丛即可进入捕虫的画面。当捕虫的对焦镜头对准虫子时按A键，或者用触控笔点击下方画面的话会开始转动轮盘，再次按A键或者用触控笔点击画面会让轮盘停止转动。如果停在转盘的黄色格子上就可以捉住虫子了，停在红色格子上的话可以捕捉到珍稀虫类。在轮盘转动时用Y键使用“超级黑蜜（スーパー黒みつ）”可以增加捕捉的几率。捉到的虫子不仅可以卖钱还可以用来进行物品交换。





钓鱼

在池塘、河流或者海边调查带有放大镜标志的垂钓点可以进行垂钓。操作方式和捕虫一样，若在钓鱼时按Y键使用“鱼良の巻きえ”的话可以增加钓到鱼的几率。

主菜单

主菜单画面解说

在主菜单画面里，上屏是朋友妖怪（ともだちようかい）画面，下屏显示菜单项目。





①可用于战斗的妖怪
②目前的手表等级
③主菜单项目
④现在所持有的金钱
⑤返回
⑥确定

主菜单项目一览

选项	功能	子菜单	内容
妖怪奖章（ようかいメダル）	妖怪信息的确认以及作战队形的替换	目前持有奖章（てもちのメダル）	确认随身携带的6枚妖怪奖章，也就是用来进行战斗的队伍。选择妖怪按A键或点击确定（けってい）会出现更换队员（いれかえ）、装备（そうび）、更换决胜姿势（きめポーズ）、告别（おわかれ）、取消（やめる）的选项。X键或选择改换（きりかえ）可查看妖怪的技能数据。Y键或选移动（いどう）并配合十字键使用可移动妖怪在战斗队形圈上的位置
		可供替换的奖章（ひかえのメダル）	可查看目前所持有的所有妖怪奖章。选择妖怪按A键或点击确定（けってい）会出现加入战斗队伍（セットする）、装备（そうび）、更换决胜姿势（きめポーズ）、告别（おわかれ）、取消（やめる）的选项。按X键或选择改换（きりかえ）可查看妖怪的技能说明
物品（もちもの）	查看和使用持有物品	所有物品（すべて）	查看和使用所有物品
		食物（たべもの）	查看和使用食物
		道具（どうぐ）	查看和使用道具
		动物（いきもの）	查看收集的昆虫及鱼类
		装备（そうび）	查看和使用装备物品
		重要物品（だいじなもの）	查看与主线任务相关的重要物品
设定（せってい）	变更游戏设定	音乐	调整音量大小
		效果音	调整效果音大小
		手表显示（とけいの表示）	切换站立时自动显示时间的自动模式（じどう）和一直显示时间的固定模式（こてい）
		显示目标（もくてき表示）	切换站立时自动显示主线任务目标的自动模式（じどう）和随时显示任务目标的固定模式（こてい）
		目标指引箭头（もくてき矢印）	开启（あり）或关闭（なし）目标指引箭头

选项	功能	子菜单	内容
任务（クエスト）	查看游戏中所有已接受任务的详情	委托（たのみごと）	按A键或选择概要（あらすじ）可查看任务流程详情，X键或选择场所（ばしょ）查看委托人所在位置，B键或选择もどる可返回
		帮忙（おてつだい）	Y键选择放弃任务（あきらめる），其他同上
		主线任务（スト－リ－）	同委托的内容
情报（じょうほう）	确认各方面的情报	妖怪大辞典	可查看目前所知妖怪的详细情况，已成为朋友的妖怪会在辞典中镶嵌上妖怪奖章。选择妖怪按A键或点击观察（かんさつ）可仔细观察妖怪，在观察状态下再按A键或选择动作（アクション）会出现此妖怪的各种动作画面。X键或选改换（きりかえ）可查看妖怪的详细技能说明。Y键选择检索（けんさく）可根据编号查看妖怪列表
		妖怪地点（妖怪スポット）	有闹鬼传闻的地点
		记录（きろく）	查看玩家在游戏中的各项记录，如游戏时间，解决委托数量等
		帮助（ヘルプ）	查看游戏的各项讲解说明
日记（にっき）	存档	–	–

妖怪

本作最让人乐在其中的元素就是个性十足的妖怪们了。游戏中妖怪的设定不仅做到了把传统的日本妖怪文化和游戏系统的良好结合，还利用谐音给妖怪角色增加了更多的“捏他”，比如寄宿在穷人家中的“びんボ－イ”，音似日文中的“贫穷”，但用他出战的话得到的金钱反而会加倍；还有让人产生消极思想的“ネガティブ－ン”，直接谐音“消极”但又兼顾了“蚊子”这个单词的发音等等都让人在玩时忍俊不禁。本作共有200多种妖怪，玩家要通过和妖怪们成为朋友收集妖怪奖章（妖怪メダル）。与妖怪成为朋友主要靠战胜他们或在战斗中给其投食增加好感。主菜单中可查看已成为朋友的妖怪的详细数据。

妖怪的各项数据



①**种族**：游戏中的妖怪共有8个种族

②**序列等级（ランク）**：从上到下依次分为S、A、B、C、D、E六个序列等级。等级越高的妖怪能力越强

③**等级（レベル）**：表示妖怪的目前等级以及到下一级还需要的经验值

④**妖气槽（妖气ゲ－ジ）**：全为蓝色的话表示妖气槽全满，在全满的状态下可发动必杀技

⑤**HP**：表示最大HP值和目前HP的多少

⑥**装备（そうび）**：在这里可以查看妖怪目前佩戴的装备。玩家会在游戏中通过宝箱或者战斗胜利得到各种各样的装备，把它们给合适的妖怪佩戴的话会让其能力值大涨

⑦**能力数据（のうりょく）**：每只妖怪都有4种能力

⑧**性格（せいかく）**：本作中妖怪的性格也会影响作战方式。每只妖怪都有两种性格，前一种性格会影响妖怪是否容易在战斗中偷懒，第二种性格则会影响妖怪的行动和升级时的能力数值变化

⑨**技能（スキル）**：查看每只妖怪所拥有的技能

妖怪种族列表

标志	种族名	特征
イサマシ族	勇敢族	骁勇善战的妖怪种族，擅长物理攻击
ゴーケツ族	豪杰族	身心都很坚强的种族，擅长防御
フシギ族	奇异族	不知道在想什么的奇异种族，擅长妖术
プリチー族	可爱族	想要让人紧紧拥抱的可爱妖怪，以行动敏捷迅速著称
ポカポカ族	温馨族	拥有温柔内心的治愈系妖怪，擅长回复
ブキミー族	毛骨悚然族	让人吓得瑟瑟发抖的毛骨悚然系妖怪，会让地方陷入异常状态
ウスラカゲ族	影薄族	总是在思考做坏事的邪恶妖怪，可以削弱对方的能力
ニョロロン族	扭扭族	总的来说是种扭来扭去的妖怪，不会轻易被对方的技能附身陷入行动不能状态

妖怪能力列表

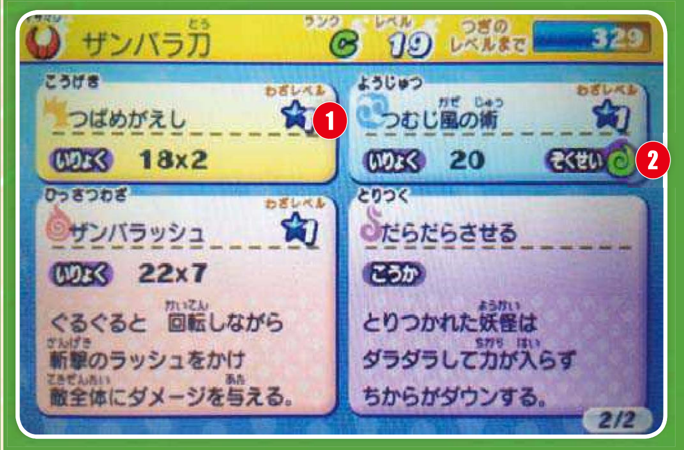
能力	说明
力量（ちから）	影响攻击力（こうげき）
防守（まもり）	影响防御力
妖力（ようりょく）	影响妖术（ようじゅつ）的威力
敏捷（すばやさ）	影响行动顺序

妖怪性格列表

第一性格	特征
吊儿郎当（ぐうたら）	很容易偷懒
反复无常（气まぐれ）	容易偷懒
认真（まじめ）	不容易偷懒
非常认真（超まじめ）	很不容易偷懒

第二性格	特征	对升级时的能力值影响
急性子（短气）	富有攻击性	力量和HP提升较快
暴躁（荒くれ）	极富攻击性	力量提升较快
冷静（れいせい）	多使用妖术	妖力和敏捷提升较快
头脑派（ずのう的）	基本使用妖术	防守提升较快
慎重（しんちょう）	多使用防守	防守和妖力提升较快
无动于衷（动じない）	基本使用防守招数	防守提升较快
温柔（やさしい）	擅长回复	HP和妖力提升较快
富有同情心（情け深い）	基本使用回复招数	HP提升较快
讨厌（いやらしい）	用附身扰乱敌人	力量和敏捷提升较快
穷凶极恶（非道）	较多使用附身扰乱敌人	敏捷提升较快
协作（协力的）	强化同伴属性	HP和敏捷提升较快
献身精神（けんしん的）	擅长强化同伴属性	力量和防守提升较快

注：妖怪的性格可以通过道具改变。



在此画面中可玩家查看在战斗中妖怪可使用的必杀技或妖术等等的详细技能说明以及等级。

①**技能等级**：在游戏中妖怪所使用的攻击、必杀技（ひさつわざ）、妖术、附身（とりつく）的具体技能名称和威力（いりょく）大小。

②**技能属性**：就算是同一种族的妖怪，其技能属性（ぞくせい）也不同。技能属性主要分为下表中的几种，玩家在对战时可根据对方妖怪的弱点选择相克属性的妖怪进行攻击，这样必会达成事半功倍的效果。

属性	说明
火	用燃烧的熊熊火焰给敌方造成伤害
水	用湍急的水流进行攻击
雷	通过落雷造成强力的伤害
土	以穿破大地的神力给敌方造成伤害
冰	通过寒冰进行攻击
风	卷起狂风打击对手
吸收	用奇异的力量吸收对方的HP

注：吸收并无属性相克的作用。

战斗

战斗队形圈

每次战斗前只能在已成为朋友的妖怪中选择6只进行战斗。战斗开始后通过战斗队形圈（メンバ–サ–クル）的转盘选择上场战斗的妖怪，每次上场的妖怪只有三只，另外三只在后方待命。转动转盘可替换上场成员，由于转盘上妖怪的队形位置是固定的，所以玩家在战斗开始前需要好好考虑妖怪的选择和战斗的队形配置。

两三只同种族的妖怪在队形位置相邻时可组成特殊阵型，通过特殊阵型进行战斗的话可大幅提升妖怪的某项能力。事先可在战斗队形圈的转盘上检查妖怪与妖怪之间是否有出现其种族代表色的连结，出现的话即为阵型组成。



战斗阵形列表

阵型	效果
勇敢族阵型（イサマシの阵）	力量上升
豪杰族阵型（ゴ–ケツの阵）	防守上升
奇异族阵型（フシギの阵）	妖力上升
可爱族阵型（プリチ–の阵）	敏捷上升
温馨族阵型（ポカポカの阵）	回复能力上升
毛骨悚然族阵型（ブキミ–の阵）	附身能力上升
影薄族阵型（ウステカゲの阵）	附身能力上升
扭扭族阵型（ニョロロンの阵）	防止敌方附身能力上升

画面解说

上屏画面显示战斗画面，必杀技发动画面及特殊技能发动的说明。战斗中的各项命令主要通过按键或使用触控笔在下屏进行操作。游戏中就算没有玩家的操作，妖怪也会进行自由攻击。



①敌方妖怪

②作为前锋的妖怪

③点选中间的战斗（たたかう）开始对战

④使用触控笔旋转转盘可变更上场的妖怪

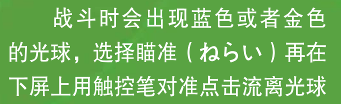
⑤必杀技（わざ）：每只妖怪都有属于自己的必杀技，只要妖怪头像左上的蓝色妖气槽满格，出现“必杀技使用OK（わざOK）”的话即可使用。选择后玩家还必须按照指示发动必杀技。主要的指示有：点击（打て），用触控笔点击下屏的黄色小球；旋转（まわせ），用触控笔在下屏持续画圈；描绘（なぞれ），临摹图形

⑥瞄准（ねらう）：进行集中攻击，也可用来点击上屏出现的蓝色或黄色光球出额外奖励。操作方法是点击了瞄准（ねらう）后再点击要进行集中攻击的妖怪或部位。在敌方妖怪被附身和偷懒时使用集中攻击可回复妖气

⑦驱散（おはらい）：在战斗时，我方妖怪可能因为敌人的附身技能而出现异常状态，此时要用转盘把其转至后方并按照指示使异常状态得到解除。主要的指示有：旋转（まわせ），用触控笔在下屏持续画圈；连打，敲击下屏击碎玻璃罩；击破（つぶせ），打破屏幕上出现的所有紫色气泡；擦拭（こすれ），来回擦拭雾气直至其消散；超幸运（超ラッキ–），点击下屏中央

⑧道具（アイテム）：使用道具为妖怪进行回复或进行辅助等。在战斗时给敌方妖怪投食其所喜欢的食物的话会更容易成为朋友

额外奖励



战斗时会出现蓝色或者金色的光球，选择瞄准（ねらい）再在下屏上用触控笔对准点击流离光球即可获得额外奖励，比如回复妖气槽、增加敌方妖怪的好感度、对战结束后的附加奖励等等。

战斗结果

胜利：获得战斗胜利的话可以得到经验值、物品以及金钱等各项奖励。并且取得胜利的话也有可能和敌方妖怪成为朋友。

投降：按Start键暂停时选择“投降（降参する）”可以在途中退出对战。无法获得任何奖励。

战败：当战斗队伍圈里所有的妖怪都耗尽HP时就算战败，无法获得任何奖励。主角会回到近处的存档场所重新开始游戏。

任务

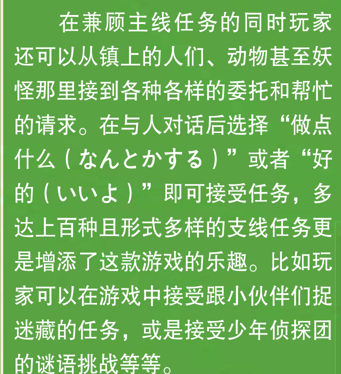
游戏中共有三种任务形式，分别为故事主线任务（スト–リ–）、委托（たのみごと）和帮忙（おてつだい）。任务内容的详情都可以在主菜单的任务选项中查看，在做支线任务时可通过多与委托人进行对话得到提示。未完成的任务会用“挑战中（ちょうせん中）”表示，“解决（かいけつ）”则表示已完成的任务。

主线剧情任务

故事主线任务共有11个，会随着主线的推进自动触发各项任务，并且场景地图上也会出现指示图片指引玩家做任务的地点。

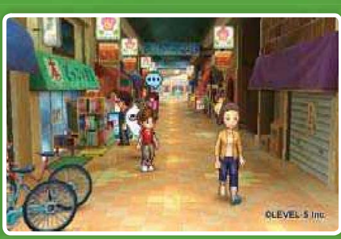
委托和帮忙





在兼顾主线任务的同时玩家还可以从镇上的人们、动物甚至妖怪那里接到各种各样的委托和帮忙的请求。在与人对话后选择“做点什么（なんとかする）”或者“好的（いいよ）”即可接受任务，多达上百种且形式多样的支线任务更是增添了这款游戏的乐趣。比如玩家可以在游戏中接受跟小伙伴们捉迷藏的任务，或是接受少年侦探团的谜语挑战等等。

做委托任务时只要跟头上有蓝色对话框的人对话即可触发，在地图上会用蓝色的旗子表示委托人的所在地。委托任务只能完成一次。帮忙任务的委托人头上则是黄色的对话框。在地图上也是用黄色旗子表示委托人所在地，但完成后可以反复接受任务。



任务完成后可以得到金钱、经验值和道具等多样奖励，插入的随机抽奖动画就要看玩家的人品了，只有当抽奖结果为中大奖（大あたり）、中奖（あたり）时玩家才能获得额外奖励，如果是落空（ハズレ）的话就只能默默欣赏卖萌动画了（同样的抽奖动画场景会因为抽奖结果的不同而发生变化）。由于委托和帮忙均没有箭头在地图上进行提示，因此就需要靠玩家自己在地图上寻找任务地点了。

通信

通信对战

本作有支持最多两人的通信对战模式。当一位玩家在小羊邮局（こやぎ邮便）的一号窗口选择“开始对战（対战をはじめる）”，并决定了对战舞台后就可以等待另一位玩家的加入了。如果想参加对方玩家主持的对战的话，则选择“参加对战（対战を参加する）”，从募集对手的列表里选择对方玩家并等待对方确认。要注意的是在通信对战模式里玩家不能使用道具，也不能将战斗进行快进，打倒对方的所有妖怪后就视为胜利。



▲根据对战的成绩玩家的头衔会发生变化。快和朋友们联机对战尽快从菜鸟成长为妖怪大师吧！

邂逅通信

在漂泊庄（さすらい荘）外与门口的房东（大家）对话即可开启邂逅系统。通过邂逅系统会自动与其他玩此游戏的玩家交换妖怪，对方的妖怪会入住这座漂泊庄，进入房间与他们对话会获得特产或者进入战斗成为朋友。要关闭邂逅通信的话玩家可以在本体设定里的数据管理（デ-タ管理）选择邂逅通信管理（すれちがい通信管理），再点击妖怪手表的图标选择关闭邂逅通信（すれちがい通信をやめる）。

网络下载通信

让3DS连接Wi-Fi后去邮局可以得到特殊物品。具体的操作方法是在2号窗口与工作人员对话选择网络下载（インタ-ネットダウンロ-ド）并点确定（はい）即可开始下载。因为网络下载内容会定期更新，所以最好经常去确认一下。

丘比

利用商店或者场景里的丘比（キュッピ-）可以让疲劳的妖怪满血满状态复活！并且还可以进行记录以及更换战斗队形圈的阵容。




►在进行BOSS战之前切记要通过丘比进行存档！

鬼时间

当主角在进行探险时，会突然发现街上的气氛变得异常并出现大型的恶鬼。这时玩家就进入了所谓的鬼时间场景。此时玩家要尽量避开地图上显示的鬼怪标记，尽快跟随箭头找到出去的传送门。在逃跑的途中发现有红色的鬼宝箱的话最好打开，因为里面可能是非常珍稀的物品。一旦在鬼时间中被恶鬼逮住的话，就会进入对战状态，但强力的恶鬼真不是随随便便就能战胜的，战败后玩家捡到的鬼宝箱的东西会全部丢失，时间会跳到第二天早上，主角也会回到家中的床上。等到玩家手下的妖怪达到一定等级后可以打倒强大的恶鬼，下次进入鬼时间时鬼怪的能力会升级。


▲看见恶鬼就赶快跑吧！

云外镜

游戏过半的时候玩家可以通过主线剧情解锁云外镜（うんがい镜）传送系统。玩家需要去地图上找到隐藏在各地的云外镜，并与其对话进行地点记录，然后就利用云外镜的力量在各个记录地点可以进行传送了。这样在后期可以大大减少移动需要的时间（前期为了做任务在各个场景跑得吐血的笔者表示这个系统简直太人性化了）。在主线剧情里举办了夏日祭典后，会在大森神社右边外沿走廊上出现一个云外镜，利用此云外镜可以穿越回举办祭典的场景，玩家可利用这个场景尽情购物或完成支线委托。



▲隐藏在各种场景中的云外镜。

妖怪的进化与合成



每一场战斗参与作战的妖怪都会获得经验值，在经验值达到一定程度时就会提升级数（レベル）和排序等级（ランク）。比如之前提到的消极蚊（ネガティブ-ン）在游戏一开始处于E等级，初始级数也只有1级。但随着战斗的累积和级数的提升到一定程度时会变身为更为强力的C等级妖怪——邪恶消极蚊（ジャネガティブ-ン）。

玩家可通过主线解锁妖怪的合成系统合成全新的妖怪。虽然级数可能会降低，但妖怪的排序等级会得到提高，拥有更厉害的技能。一般的合成方式可以用两只不同的妖怪进行合成，或者一只妖怪加一个道具也能合成全新妖怪。在这里不仅妖怪可以进行合成，道具也可以两两合成生成珍稀道具。

随着主线的推进以及玩家的妖怪同伴不断增加，游戏还提供了让妖怪自身进化和把不同的妖怪进行合成的系统。



指定通缉妖怪

在游戏中会碰上那些犯罪逃窜的指定通缉妖怪（指名手配妖怪），如果抓住指定通缉妖怪三次的话可以得到一组密码中的一个字，得到完整密码后去邮局的2号窗口可以入手特殊物品。要打听指定通缉妖怪的情报和时间限制的话就去找位于邮局左边停车场的御用田先生吧。



▲与在邮局停车场的御用田先生对话可得到指定通缉妖怪的情报。

妖怪扭蛋

大森山（おおもり山）的神木前有一个老旧的扭蛋机，里面封印着很多妖怪和道具。玩家可以用游戏中收集的妖怪扭蛋币（妖怪ガシャコイン）或是3DS自带的小金币来转扭蛋。但要注意的是一天只能转三次妖怪扭蛋机。通关后调查神木前面的有叹号的柱子可以切换妖怪扭蛋机和通往妖魔界的电梯。游戏中提供的妖怪扭蛋币共分8种，

图标	名称	说明
	红色妖怪扭蛋币	容易出勇敢族妖怪
	黄色妖怪扭蛋币	容易出不可思议族妖怪
	橘色妖怪扭蛋币	容易出豪杰族妖怪
	桃色妖怪扭蛋币	容易出可爱族妖怪
	绿色妖怪扭蛋币	容易出温馨族妖怪
	浅蓝色妖怪扭蛋币	容易出扭扭族妖怪
	深蓝色妖怪扭蛋币	容易出影薄族妖怪
	紫色妖怪扭蛋币	容易出毛骨悚然族妖怪



其他要素

时间的切换：如果嫌时间过得太慢的话，玩家可以回到家中，点床选择睡到早上（朝まで寝る）、睡到晚上（夜まで寝る）自由切换昼夜时段。

闯红灯的惩罚：玩家在行动中多次闯红灯的话会出现妖怪生剥鬼（なまはげ），被强行卷入战斗后就乖乖受死吧，谁叫你随便乱闯红灯呢。

跟引路鬼走吧：在街道上不用妖怪手表就能看到引路鬼，跟他们对话后引路鬼会给玩家领路，跟他们走几段路后引路鬼会变身为宝箱，玩家可以从中得到奖励。

隐藏的四格漫画：游戏中还隐藏着漫画家小西纪行为游戏专门绘制的四格漫画，有兴趣的玩家可以去以下地点收集齐这全部5幅作品。

地点	所在位置
樱公民馆	进门左手杂志架
熊岛家（クマの家）	三楼熊岛房间书架
千治家（カンチの家）	二楼千治房间书架
北风拉面店（北风ラ-メン）	调查进门的书架
太阳轩（タイヨ-轩）	调查进门的书架

奇妙镜头：在标题菜单里选择奇妙镜头（ふしぎレンズ）可进入3DS摄像功能，对准人脸摄影的话可以看出你被哪只妖怪附身了。照了照片保存后去邮局的3号窗口可以达成日常任务并获得奖励。

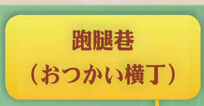


▶用奇妙镜头来看看你身边潜伏着的妖怪吧！

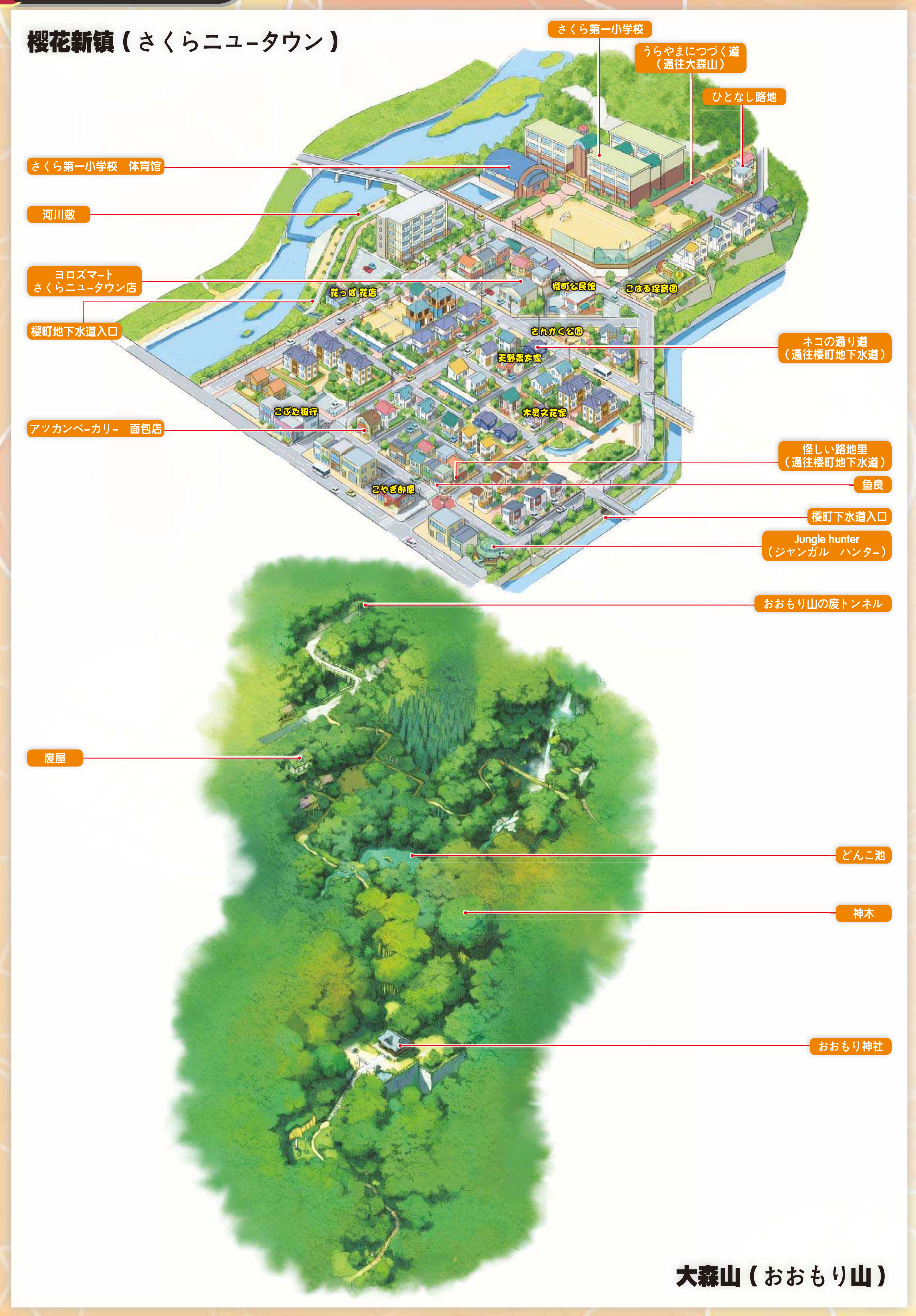


地图

本作共有6个场景地图，分别为樱花新镇（さくらニュ-タウン）、大森山（おおもり山）、团团坡道（団々坂）、樱花中央市（さくら中央シティ）、跑腿巷（おつかい横丁）和微风山丘（そよ风ヒルズ）。随着故事主线的推进这些场景都会依次在游戏中解锁。主线任务会有提示箭头指示玩家做任务的地方，但是支线任务中委托人虽会给出玩家提示，但却需要玩家自己寻找任务地点，为了方便大家游戏以及后面流程攻略的说明在此附上各个场景地图的详细标注。






櫻花新镇（さくらニュータウン）
さくら第一小学校
うらやまにつづく道
（通往大森山）
ひとなし路地
さくら第一小学校　体育馆
河川敷
ヨロズマート
さくらニュータウン店
花っぱ花店
櫻町公民馆
こはる保育园
櫻町地下水道入口
さんかく公园
ネコの通り道
（通往櫻町地下水道）
天野景太家
こぶた银行
木灵文花家
アッカンベーカリー　面包店
怪しい路地里
（通往櫻町地下水道）
鱼良
こやぎ邮便
櫻町下水道入口
Jungle hunter
（ジャンガル　ハンター）
おおもり山の废トンネル
废屋
どんこ池
神木
おおもり神社
大森山（おおもり山）

团团坂道（団々坂）

ひがん山トンネル
正天寺
月见峠
ひみつの抜け道
竹林のおんぼろ屋敷
ひみつの抜け道
島田家
さすらい荘
かわしま商店
こっそり空地
さくらの汤
时计のチョーシ堂
熊島家
こひなた站
樱町地下水道入口
ヨロズマート　团团坂店
ないしょの横道
（通往樱町地下水道）
オパール号自行车店

樱花中央市（さくら中央シティ）

福北病院
はるこい学习塾
ゆきおんなの里道
工事现场
ゆきおんな
塾への近道
樱中央站
モグモグバーガー
さくらビジネスガーデンビル
ピコピコランド
さざなみ公园
ヨロズマート
さくら中央シティ店
うんぱん通路
（通往樱町地下水道）
しおかぜトンネル
（通往微风山丘）

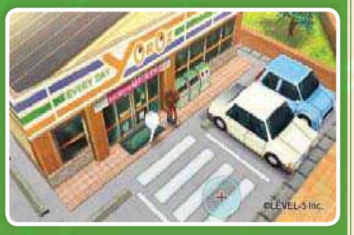

跑腿巷（おつかい横丁）
カリスマスタイル
北风ラ–メン
タイヨ–轩
八百丸
めんどう
どっこい书店
コインランド リ–
商店街の细道
めつけもん
ヨロズマ–ト おつかい横丁店
微风山丘（そよ风ヒルズ）
もののけ道
藏岩家
リリイガ–デンエントランス
今田干治家
ひょうたん池博物馆
樱町地下水道入口
ヨロズマ–ト そよ风ヒルズ店

商店

万事便利店



在樱花新镇、团团坡道、樱花中央市、跑腿巷、微风山丘都有万事便利店（ヨロズマート）的分店。玩家可在这里回复妖怪的HP和妖气值，存档以及更换战斗队形。并且在这里也可以入手一些实用的道具或者卖掉自己不要的物品。在游戏后期每个便利店还隐藏有云外镜。



物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
うめおにぎり	100	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
たかなおにぎり	140	微量回复妖气槽	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
いくらおにぎり	300	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ヨカコーラ	120	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
サンドイッチ	220	少量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
カップラーメン	180	少量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
みがわり人形	500	从战斗中逃离	–

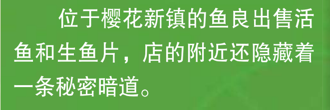
自动贩卖机



在道路边时常设置着自动贩卖机，其中贩卖的物品会有所不同，玩家可买到ヨカコーラ、妖绿茶和荣妖ドリンク这三种饮料。

物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ヨカコーラ	120	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
妖绿茶	120	微量回复妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
荣妖ドリンク	120	微量回复妖气	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友

鱼良



位于樱花新镇的鱼良出售活鱼和生鱼片，店的附近还隐藏着一条秘密暗道。



物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
アジのひもの	140	微量回复HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
ブリの切り身	260	少量回复HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
しんせんなウニ	1300	大量回复HP	很容易与对方成为朋友
ごくじょうマグロ	15000	大量回复HP	非常容易与对方成为朋友
鱼良のまきえ	100	在钓鱼时使用可增加钓上鱼的几率	–
アジ	250	–	–
カサゴ	600	–	–
アユ	1300	–	–
タイ	2800	–	–

压轴面包屋





位于樱花新镇的压轴面包屋（アッカンベーカリー）每天都会出炉香喷喷的面包，有些人气面包还会限量出售哦。

物品	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
クリームパン	100	微量回复HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
フランスパン	380	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
けれーパン	180	少量回复HP	很容易与对方成为朋友
アッカンベーグル	600	较多回复HP	非常容易与对方成为朋友

大森神社

大森神社（おおもり神社）位于大森山地图的中部，在神社前的神社爷爷（おふだじいさん）处可购买守护符。神社附近有用于穿梭于各个场景的云外镜和回到夏日祭典的时光穿梭云外镜。

道具	价格	说明
ちからのおふだ	1000	短暂提升力量
ようりょくのおふだ	1000	短暂提升妖力
まもりのおふだ	1000	短暂提升防守
すばやさのおふだ	1000	短暂提升敏捷

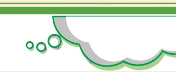
川岛商店



由温柔的老奶奶经营的川岛商店（かわしま商店）位于团团坡道，在里面可以买到很多怀旧的点心，也是小学生们日常聚集之处。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
10元ガム	10	微量回复妖气	稍微有利于与对方成为朋友
ねりあめ	20	微量回复妖气	稍微有利于与对方成为朋友
大きなせんべい	30	微量回复妖气	较容易与对方成为朋友
ドロップ缶	120	微量回复妖气	容易与对方成为朋友
かき冰	300	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
りんごあめ	350	回复一定的妖气	非常容易与对方成为朋友

樱花澡堂



位于团团坡道的樱花澡堂（さくらの汤）是大家泡澡的好去处，与澡堂接待台的大姐姐对话可以买到各种好喝的牛奶。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
牛乳	120	回复微量妖气	稍微有利于与对方成为朋友
コーヒー牛乳	200	回复少量妖气	较容易与对方成为朋友
フルーツ牛乳	280	回复少量妖气	较容易与对方成为朋友
ぜつぴん牛乳	1500	回复大量妖气	非常容易与对方成为朋友

太阳轩



太阳轩（タイヨー轩）位于跑腿巷的樱町フラワーロード中，主营中华料理。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ぎょうざ	180	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
レバニラ	260	回复少量HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
カニ玉	380	回复一定的HP	很容易与对方成为朋友
エビチリ	550	回复较多HP	非常容易与对方成为朋友

北风拉面



北风拉面（北风ラーメン）位于跑腿巷的樱町フラワーロード中，主营拉面。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
とんこつラーメン	420	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
チャーシューラーメン	650	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
スペシャルラーメン	1200	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

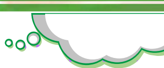
八百屋丸



位于跑腿巷的樱町フラワーロード中，贩卖各式蔬菜。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
にんじん	100	回复微量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
きゅうり	100	回复微量HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
たけのこ	500	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
まつたけ	8000	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

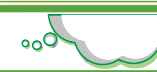
安藤肉店



安藤肉店（あんどう肉屋）位于跑腿巷的樱町フラワ–ロ–ド中，贩卖各式肉类。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
とりもも	180	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
豚バラブロック	340	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
牛タン	550	回复较多HP	很容易与对方成为朋友
特上しもふり	18000	回复大量HP	非常容易与对方成为朋友

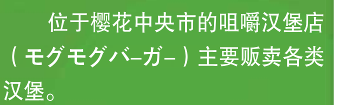
吆喝书店

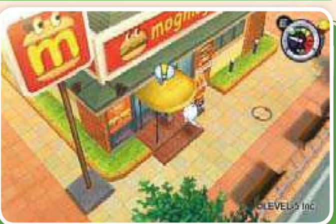


吆喝书店（どっこい书店）位于跑腿巷的樱町フラワ–ロ–ド中，贩卖各类图书，特别是可以改变妖怪性格的图书。

道具	价格	说明
攻めの秘传书	20000	提升攻击等级
术の秘传书	20000	提升妖术等级
ひっさつの秘传书	20000	提升必杀技等级
まじめに生きる	25000	稍微减少妖怪偷懒现象
习得！カラテ讲座	980	把妖怪性格变为“急性子”
实用！カラテ讲座	5000	把妖怪性格变为“暴躁”
ようじゅつ大百科	980	把妖怪性格变为“冷静”
ようじゅつ超大百科	5000	把妖怪性格变为“头脑派”
ガ–ドのすすめ	980	把妖怪性格变为“慎重”
カ–ドばんざい	5000	把妖怪性格变为“无动于衷”
いやしの天使ちゃん	980	把妖怪性格变为“温柔”
さよなら天使ちゃん	5000	把妖怪性格变为“富有同情心”
おじゃま道	980	把妖怪性格变为“讨厌”
族おじゃま道	5000	把妖怪性格变为“穷凶极恶”
サポ–トライフ7月号	980	把妖怪性格变为“协作”
サポ–トライフ特别编	5000	把妖怪性格变为“献身精神”

咀嚼汉堡店





位于樱花中央市的咀嚼汉堡店（モグモグバ–ガ–）主要贩卖各类汉堡。

道具	价格	对我方使用效果	对敌方妖怪使用效果
ハンバ–ガ–	260	回复少量HP	稍微有利于跟敌方妖怪成为朋友
チ–ズバ–ガ–	340	回复一定的HP	较容易跟敌方妖怪成为朋友
ダブルバ–ガ–	500	回复较多HP	很容易跟敌方妖怪成为朋友
モグモグバ–ガ–	880	回复大量HP	非常容易跟敌方妖怪成为朋友

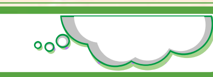
福北病院



福北病院位于樱花中央市，晚上在一楼的医生处可购买复活用的药物。

道具	价格	说明
スタミナム	1200	可让主角加速跑时不减体力
スタミナムアルファ	3000	可让主角加速跑时不减体力，持续时间比スタミナム高
まず～い汉方	3000	让妖怪在战斗中复活并回复少量体力
にが～い汉方	6000	让妖怪在战斗中复活并回复一半体力
ふか～い汉方	12000	让妖怪在战斗中复活并回复全部体力

意外之喜店

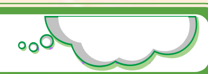


位于跑腿巷樱町フラワ–ロ–ド（樱町フラワ–ロ–ド）旁边的意外之喜店（めつけもん）只在夜间营业，玩家可在这里淘到不少实用的道具和装备。

道具	价格	说明
小けいけんちだま	3000	增加50经验值
中けいけんちだま	15000	增加500经验值
大けいけんちだま	54000	增加2000经验值
プレ–ンリング	10000	用于合成戒指
むじのおまもり	10000	用于合成守护符

装备	价格	说明
そまつなうでわ	5000	力量+10、敏捷–5
ロックなうでわ	16000	力量+18、敏捷–10
超力のうでわ	38000	力量+25、敏捷–15
さびたゆびわ	5000	妖力+10、防守–5
プリティ–リング	16000	妖力+18、防守–10
げんえいのゆびわ	38000	妖力+25、防守–15
古びたおまもり	5000	防守+10、妖力–5
ル–ンのおまもり	16000	防守+18、妖力–10
てつぺきのおまもり	38000	防守+25、妖力–15
シンプルなバッジ	5000	敏捷+10、力量–5
ぴかぴかバッジ	16000	敏捷+18、力量–10
はやてのバッジ	38000	敏捷+25、力量–15
あんみんまくら	70000	HP逐渐少量回复但容易让妖怪偷懒
睡眠学习セット	90000	增加经验值但容易让妖怪
キラ轮レ–ル	55000	被敌人进行集中攻击、防守降低

安稳住宅区



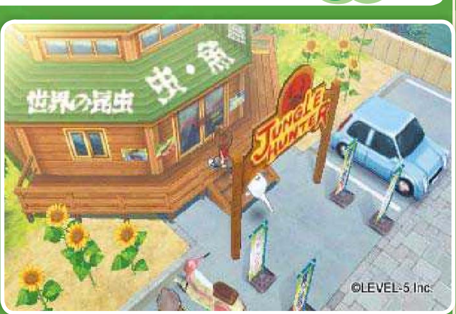
安稳住宅区（あんのん团地）位于跑腿巷，在C–301号室里玩家可用昆虫和鱼与口袋爷爷（ふくろじじい）交换妖怪扭蛋币。

妖怪扭蛋币	交换条件
红色扭蛋币	イシダイ★×1和ショウリョウバッタ★×2
黄色扭蛋币	アブラゼミ★×1和カサゴ★×2
橘色扭蛋币	ゴマダラカミキリ★×1和ナマズ★×2
桃色扭蛋币	アゲハチョウ★×1和フナ★×3
绿色扭蛋币	カマキリ★×1和カメ★×3
深蓝色扭蛋币	アジ★×1和ミンミンゼミ★×3
紫色扭蛋币	ホタル×1和テントウムシ×1
浅蓝色扭蛋币	ブラックバス★×1和ハナムグリ★×2

注：★为珍稀品种。

Jungle Hunter





位于樱花新镇的Jungle Hunter（ジャングルハンタ–）是个用昆虫和鱼进行道具交换的大型交换商店，也可直接卖掉玩家捕捉的虫子和鱼。门口左侧出售增加捕虫几率的“超级黑蜜”。

食物	交换条件
まつたけ	カブトムシ×3、ノコギリクワガタ×3
特上しもふり	オオクワガタ×3、アブラゼミ×3
しんせんなウニ	クラゲ×2
ごくじょうマグロ	マグロ×3

道具	交换条件
习得！カラテ讲座	ショウリョウバッタ×3或ショウリョウバッタ★×1
ようじゅつ大百科	カメ×3或カメ★×1
ガ–ドのすすめ	テントウムシウ×3或テントウムシ★×1
いやしの天使ちゃん	フナ×3或フナ★×1
おじゃま道	ナマズ×3或ナマズ★×1
サポ–トライフ7月号	ハナグムリ×3或ハナグムリ×1
应用！カラテ讲座	タイ×3
ようじゅつ超百科	ホタル×3
ガ–ドばんざい	アユ×3
さよなら天使ちゃん	アゲハチョウ×3
续おじゃま道	ブラックバス×3
サポ–トライフ特别编	ヒグラシ×3
まず～い汉方	フナ×2、ゴマダラカミキリ×3或フナ★×1、ゴマダラカミキリ★×1
にが～い汉方	ブラックバス×3、テントウムシ×2或ブラックバス★×1、テントウムシ★×1
ふか～い汉方	チョウチンアンコウ×3、ハナグムリ×2或チョウチンアンコウ★×1、ハナグムリ★×1
小けいけんちだま	ミンミンゼミ×4或ミンミンゼミ★×1
中けいけんちだま	カサゴ×4、カジキ×2或カサゴ★×1、カジキ★×1
大けいけんちだま	オオクワガタ×2和カブトムシ×3
プレ–ンリング	トノサマバッタ×4或トノサマバッタ★×1
むじのおまもり	クラゲ×4或クラゲ★×1

特殊道具	交换条件	说明
ルビ–	アジ×3、ゴマダラかミキリ×3或アジ★×1、ゴマダラかミキリ★×1	用于合成
アクアクリン	タイ×3、ショウリョウバッタ×3或タイ★×1、ショウリョウバッタ★×1	
トパ–ズ	コンゴウフグ×3、アゲハチョウ×3或コンゴウフグ★×1、アゲハチョウ★×1	
トルマリン	カマキリ×3、ナマズ×3或カマキリ★×1、ナマズ★×1	
オパ–ル	アユ×3、イシダイ×3或アユ★×1、イシダイ★×1	
エメラルド	アブラゼミ×3、トノサマバッタ×3或アブラゼミ★×1、トノサマバッタ★×1	
名刀マサムネ	ノコギリクワガタ★×2和ライギョ★×3	
妖刀ムラマサ	ホタルイカ★×2和トノサマバッタ★×3	
无双の魂	チョウチンアンコウ★×2和カブトムシ★×3	
大将の魂	オオクワガタ★×2和カジキ★×3	
ダンシングスタ–	ホタル3或ホタル★1	用于在公民馆与佐藤交换，增加妖怪的决胜姿势

装备	交换条件
そまつなうでわ	テントウムシ×5和カマキリ×3
ロックなうでわ	イシダイ×5和アブラゼミ×3
超力のうでわ	オオクワガタ×3和ライギョ×3
さびたゆびわ	ミンミンゼミ×5和ブランックバス×3
げんえいのゆびわ	チョウチンアンコウ×3和ノコギリクワガタ×3
古びたお守り	カメ×3和カサゴ×3
プリティ–リング	ヒグラシ×5和アジ×3
ル–ンのおまもり	ライギョ×5和ゴマダラカミキリ×3
てっぺきのおまもり	カブトムシ×3和ホタルイカ×3
シンプルなバッジ	フナ×5和イワシ×3
ぴかぴかバッジ	アユ×5和コンゴウフグ×3
はやてのバッジ	イトウ×3和カジキ×3

特殊装备	交换条件	说明
ハッピ–はっぴ	ナマズ×3和カサゴ×5	敏捷+50
てかげんベルト	トノサマバッタ×1和ライギョ×1	大幅减少所有能力值
おさるの轮っか	ノコギリクワガタ×2和コンゴウアンコウ×3	佩戴的妖怪成为进化形态
逆转のつるぎ	イトウ★×1和アユ★×2	力量+30、敏捷+30
逆转のまがたま	コンゴウフグ★×1和ヒグラシ★×2	妖力+30、敏捷+30
逆转のかがみ	クラゲ★×1和タイ★×2	防守+30、敏捷+30
マジカルベル	ヒグラシ×3和アゲハチョウ×5	妖力+50
スピ–ドベル	クラゲ×3和イシダイ×5	敏捷+30

注：★为珍稀品种。没有特别注明的道具及装备功能请参照前表。

夏日祭典的摊位





在游戏后期可以通过神社走廊的云外镜回到举办夏日祭典的时候，在这里可以集中购买很多食物。

摊位	物品	价格
屋台のおじいさん	とりもも	180
	豚バラブロック	340
	牛タン	550
	特上しもふり	18000
屋台のお姐さん	にんじん	100
	きゅうり	100
	たけのこ	500
	まつたけ	8000
屋台のお兄さん	かき冰	300
屋台のおばさん	ヨカコ–ラ	120
	妖绿茶	120
	荣妖ドリンク	120
	牛乳	120
	コ–ヒ–牛乳	200
	フル–ツ牛乳	280
	ぜつぴん牛乳	1500
驮果子屋さん	10元ガム	10
	ねりあめ	20
	大きなせんべい	30
	ドロップ缶	120
	りんごあめ	350
店员のおばさん	クリ–ムパン	100
	フランスパン	380
	カレ–パン	180
	アッカンベ–グル	600

特殊场景

钟表调子堂（时计のチョ–シ堂）：升级妖怪手表等级的地方。但想要升级手表的话必须先完成店主布置的各项任务。

小猪银行（こぶた银行）：位于樱花新镇的南部，在一号柜台可用从活动中得到的QR码交换妖怪扭蛋币，在这里还可使用丘比进行HP和妖气的回复，更换战斗队伍并存档。游戏后期会有隐藏云外镜。



小羊邮局（こやぎ邮便）：位于樱花新镇的南部，在这里有三个柜台，在一号柜台处可以选择“讨战を始める”自建房间邀请朋友联机战斗，也可选择“讨战に参加する”参加朋友发起的对战。二号柜台处可连接Wi–Fi选择“网络下载（インタ–ネットダウンロ–ド）”进行数据更新，每周可领取一枚妖怪扭蛋币，这里也可选择“パスワ–ド”输入捉住通缉妖怪后得到的密码获得特别的奖励。如果玩家每天有用标题画面处的不思议镜头进行拍照的话，可在三号柜台处可选择“ごほうび受け取り”领取奖励。此处选“おしらせ配信”也可设定接受游戏的信息通知。并且在这里也可使用丘比进行HP和妖气的回复，更换战斗队伍并存档。游戏后期会有隐藏云外镜。

正天寺：位于团团坡道的西北部，在住持处可以合成妖怪和装备。寺院内有丘比，可进行HP和妖气的回复，存档并更换战斗队伍。游戏后期寺庙中会有隐藏云外镜。



漂泊庄（さすらい荘）：位于团团坡道地图中部的漂泊庄为玩家提供邂逅通信的服务。由于漂泊庄只有十个房间，一旦居住的妖怪满员就会按照入住时间的先后顺序替换妖怪。



隐藏场景：在大楼、店铺的背后或者树林之中有可能隐藏着一些秘密场景。通过秘密场景可以进入到樱町的地下水道。在这些地方不仅潜伏着妖怪，还有各种各样的宝箱，甚至为了推进主线剧情这些地方也算必来之地，所以一定要怀着好奇心搜索樱町的各个角落哦。



▲试着爬进巨大的地下水管道看看吧！



主线攻略



本作的各项系统会跟随主线的推进陆续解锁。由于游戏面向的群体主要是小孩子，所以游戏中较少直接使用日文汉字而多用日语的平假和片假名，这也给不懂日语的玩家造成了一定的难度。下面就给大家详细介绍一下这款游戏的主线剧情和攻略流程。

注：本作可在男女两个主人公中任选一个进行游戏，为了叙述方便本次攻略将全部使用男主人公这条线来进行说明，过场动画的内容说明都统一并入下一章。

欢迎来到妖怪世界（ようこそ妖怪ワ-ルド）

在宁静的樱花新镇的公园里，干治（カンチ）给景太（ケ-タ）、文花（フミちゃん）和熊岛（クマ）展示自己为做自由研究所采集的昆虫，并嘲笑同样做昆虫采集研究的景太今年夏天肯定一只虫子都捉不到。气愤的景太回家拿了虫网后决定去外面捉些稀有的虫子给大家看看。跟在一楼的妈妈对话后，前往さんかく公园。在公园的树上也没有捉到珍稀虫子的景太十分不甘心，于是去さくら第一小学校询问勤务员（用务员）。对话后得知在大森山可以捕捉到珍稀的虫类，并从勤务员处得到三个超级黑蜜。

从大森山的山道一直走到神木的入口会触发剧情，在周围的树上捉到虫子后神木入口的结界被打开，往里走出现剧情动画。从神木的结界中隆重登场的告密者给了景太神奇的妖怪手表，用妖怪手表调查神木右侧的树木会发现トホホギス，与其对话后セミまる现身与主角成为朋友，用セミまる与トホホギス对战获胜后会与トホホギス也成为朋友。拥有了两只妖怪朋友的景太从告密者处获得了妖怪大辞典，此时标题菜单处的不思议镜头功能解锁。



与地缚猫的相遇（ジバニャンとの出会い）

回到家后，景太发现父母正在激烈争吵。告密者说那是因为家里有妖怪潜伏才会导致这样的情况。利用妖怪手表在父亲身后发现ドンヨリ-ヌ，召唤出セミまる与之对战却被秒杀。为了打倒ドンヨリ-ヌ，景太需要在镇上再找五只妖怪。出门后告密者给了景太3个うめおにぎり，并告诉他如果以后物品不够的话可以去便利店进行补充。

五只妖怪的出现比较随机，多调查树上、草丛等场景就能发现妖怪。与ネガティ-ブン、イガイガグリ和ジミ-成为朋友后，告密者说为了战胜ドンヨリ-ヌ还需有个强力妖怪。去鱼屋与店主对话后，得知最近鱼屋门前的十字路口经常出现踩急刹车的车辆，用妖怪手表调查街对面有一群猫的地方可以发现地缚猫。在高能卖萌的地缚猫挡车动画后，地缚猫向景太讲述了一段忧伤的往事。原来地缚猫以前的饲主叫エミちゃん，一日地缚猫在这个十字路口不幸被卡车撞死，临死前却听到主人エミちゃん说：“居然会被卡车撞死，真是太挫了”……因此为了成为能推倒车辆的强力猫，他便在这个十字路口成为了地缚灵。地缚猫希望景太能帮他取回被其他妖怪抢走的エミちゃん的照片。抢走相片的妖怪在鱼屋后方的怪しい路地里，与グレるりん对战抢回照片（战斗结束后与身后的御用田先生对话，会得知指定通缉妖怪系统的详情）。拿给地缚猫后就可以回家与ドンヨリ-ヌ进行对战了。ドンヨリ-ヌ擅长使用附身降低对方的攻击力，其自身不容易被其他妖怪的妖术附身，所以打败她的要点是一旦被附身就赶快把角色转到后方进行驱散。多使用必杀技进行战斗就可以很快结束对战。获胜后ドンヨリ-ヌ会和景太成为朋友，景太的父母也会重归于好。此章完结后神木前的妖怪扭蛋机、小羊邮局处的通信对战、网络配信和密码输入功能解锁。

守护小镇的结界（町の结界を守れ）

景太起床后前往さんかく公园发现文花很低落，细问之后得知原来她与朋友吵架了。告密者说这恐怕也是妖怪干的好事，于是和景太前往河川敷寻找可疑的妖怪。在河川敷与文花对话后发现后方中间的长椅上有被妖怪附身的人，用妖怪手表调查靠近自动贩卖机旁的长椅后会发现バクロ婆。バクロ婆的能力是只要被她附身就会口无遮拦地说出自己所想的事。一时兴起的バクロ婆随即附在了景太身上，结果景太不过大脑地说出了“妖怪什么的真麻烦，还被告密者这家伙纠缠上了，好想赶快解决这事回家打游戏啊。”这让告密者伤心不已。开心的バクロ婆主动交出了妖怪奖章与景太成为了朋友，带着バクロ婆与文花对话后可让她与朋友和好。事件解决后发现バクロ婆到处附身别人的原因是由于一个奇怪的上班族（サラリ-マン）扰乱了镇上的结界。由于天色已晚，大家决定第二天再去寻找这个奇怪的上班族。此时可解锁妖怪手表查看时间的普通手表功能。

第二天，在小羊邮局的门口会发现这个奇怪的上班族，等发现附身于上班族的ネクラマテング后，用バクロ婆的能力会得知他想要解开镇上的结界成为最强的妖怪的野心。打败ネクラマテング后发现镇上已经布满了妖气。为了守卫镇上的结界，景太和告密者来到樱町公民馆。打败结界旁的ちからもち后告密者会利用法术恢复结界。另外一个结界在小猪银行的门口，调查小猪的雕像后出现ヨコドリ，打败ヨコドリ后即可前往最后一个结界点——さくら第一小学。在这里会遇到第一个BOSS怪，所以事先要存档，去便利店买好回复HP用的物品，并安排好战斗队形。

进入さくら第一小学,调查体育馆旁边的雕像出现BOSS——ミツマタノヅチ。当他的眼睛是闭着的时候，就算对其一直进行攻击，其HP槽也不会减少。玩家此时需要多用必杀和集中攻击给其增加伤害，当伤害累积到一定程度时，BOSS的舌头会停止攻击，一个头上的眼睛会睁开，此时瞄准睁开的眼睛进行集中攻击并放必杀，BOSS的HP就会开始大幅减少。一段时间后他又会恢复原状，这时玩家要注意给前锋妖怪回血预防BOSS放必杀，这样反复几个回合后就可以把他拿下了。在战斗队形圈的配置上，可以把バクロ婆的左右两边各放上两个攻击型角色，比如地缚猫、セミなる等等。这样的话用转盘更换队员时基本都能保持バクロ婆在场上给队员回血。

获胜后，倒地的ミツマタノヅチ从眼睛里射出了一道紫色的攻击波，一个神秘的妖怪出现在了景太和告密者的面前为他们挡住了攻击波。虽然不知道这神秘妖怪的来路，但总觉得今后可能又会在哪里见面吧。



TIPS 在樱花中央市的さくらビジネスガ-デンビル里，与接待处的わすれん帽对话可变更或删除玩家给妖怪取的小名（ニックネ-ム）。

钟表调子堂（时计のチョ-シ堂）

经历了和ミツマタノヅチ的对战后，告密者说为了能找到更强力的妖怪就必须强化妖怪手表的性能。于是他们出发前往位于团团坡道的时计のチョ-シ堂，店主告诉景太要升级妖怪手表的话需要齿轮（齿车）、螺丝（ネジ）和弹簧（バネ）这三个部件。螺丝去オパ-ル号自行车店跟店主对话即可领取；跟さすらい荘的房东（大家）对话后可拿到弹簧。齿轮则要进入竹林のおんぼろ屋敷里寻找，竹林のおんぼろ母屋中的门只有当上面的眼睛是睁开状态时才能通过，玩家可以通过第一个门进入走廊，再从走廊处的第二个门进入房间，房间里最左处的门可以通往有楼梯的房间，在楼梯前面按A键再配合滑杆操作会来到母屋的房顶（母屋の屋根里）上，走到左侧的房间中部会掉到一楼。这个房间的左前方有两个黄色宝箱，打开右边的宝箱会得到打开一楼中间大房间的钥匙。从后方的入口出来能来到屋子的外面，重新进入母屋打开中间的房间会与里面的バク进行对战。バク擅长从对方身上吸收HP并利用附身让对方陷入异常状态，其必杀技可让场上的三只前锋妖怪同时变得无法行动，因此在对战中最好使用能同样能从敌方吸收HP或自行回血的角色，并及时驱散异常状态。胜利后与バク成为朋友并得到齿轮，去时计のチョ-シ堂把部件交给店主后，店主拜托景太晚上再去澡堂找回他的决胜内衣（胜负下着），店主告诉景太可以用バク的能力吸走睡意让其变身代替他留在家中。于是景太自此就可以在夜间自由行动了。（虽然バク被留在了家中，但战斗中还是可以使用他。）

晚上出门后会出现第一次鬼时间场景，在此次鬼时间场景中，玩家若被恶鬼捉住的话，系统会反复出鬼时间直到玩家掌握了逃脱技巧为止。跟随箭头逃到さくら第一小学门口，神秘的妖怪再次出现为主角开启回到现实场景的门，出去后鬼时间就自动结束。

到达樱花澡堂后发现浴池中散发着大量的妖气，用妖怪手表调查会出现のぼせトンマン进入第二次BOSS战（在他后面跳舞的澡堂大爷绝对婀娜动人，有兴趣的玩家可以注意一下）。のぼせトンマン多用手上的木桶进行攻击，投掷的肥皂不仅会让对方掉血还可以封锁其行动，他往地上坐的地震波也会让我方所有妖怪掉血。当BOSS消耗三分之一左右的血时就会通身变红，然后使用威力十分巨大的必杀技“ビバ！ゆであがり”，如果是前锋妖怪已经消耗一半血的情况下基本都会被秒杀。所以在其快发动必杀技前，要么尽快通过物品或者妖怪回血，要么就把后方满血的队员转到前面来当肉盾吧。并且此BOSS不容易被妖术附身，还会利用手上的木桶掩盖头部和肚脐这两处弱点，此时进行攻击的话效果不大，所以玩家们在这里可能会陷入一番苦战。总的来说，与他对战时要注意掌握节奏，一开始可以尽量放必杀技，一个队员的必杀在进行时可马上选取下一个放必杀的队员进入指令画面争取时间，在BOSS的血快掉近三分之一时让バクロ婆放必杀取消掉他的必杀。一旦有队员被附身就尽快转至后方进行驱散，并且要随时保证前锋妖怪的血在一半以上。BOSS每次只能顾及到一个弱点部位，此时就要见缝插针瞄准没被挡住的弱点进行集中攻击。获胜后把决胜内衣和三个部件拿给时计のチョ-シ堂的店主后就能将手表等级升为D级，正天寺的合成系统也会被解锁。

在冬菇池消失的戒指（どんこ池に消えた指轮）

在听说用闪闪发光的东西可以钓起どんこ池精灵的传言后，熊岛偷偷拿了妈妈的戒指用来当饵料，结果不小心把戒指遗失在了池底。由于这枚戒指是熊岛爸爸向熊岛妈妈求婚时用的订婚戒指，不仅价格昂贵，意义也非比寻常。因此勃然大怒的熊岛爸爸勒令熊岛不找到戒指就不能回家，熊岛妈妈也貌似因伤心过度而离家出走了。景太与告密者商量后决定帮熊岛找回戒指，告密者建议景太去找精通水性的河童来寻求帮助。

来到河川敷，景太和告密者听到两个大婶交谈说看见了在空中飞舞的盘子。沿着河川敷向地图下方走会在岸边看见一朵摇动的大向日葵，用妖怪手表调查后ノガッパ



就现身了。与其对话后得知为了准备河童游泳大会，ノガッパ一直在这条河里进行特训，结果由于太过投入忘了吃饭一不小心就饿得现了原形，ノガッパ要求景太去为他钓来三条フナ，并交给了景太一根钓鱼竿（竿钓りざお）。在河川敷处出现放大镜标志的钓鱼点钓来三条フナ交给河童后可与其成为朋友。

来到どんこ池后会看到在池子里四处搜寻戒指的熊岛。河童在池子里找戒指时，却没想到惊扰了河底的つられたろう丸，于是进入BOSS战。つられたろう丸可以用“1本钓り”技能召唤小怪进行辅助攻击或回复。召唤来的红色和蓝色的鲶鱼攻击力较强，绿色鲶鱼可以给他回血。被BOSS加两个小怪一起打的话很容易挂掉，所以对战中要多使用像是地缚猫和ノガッパ这样能进行全体攻击的角色。当BOSS血量少到近一半左右时,可以事先通过バクロ婆放必杀打断他的必杀技。总的来说只要注意保持HP，这关BOSS的难度就不是很大。

和熊岛一起把戒指拿去还给熊岛妈妈，结果熊岛妈妈说这个戒指只是个她自己买的便宜货，所谓的离家出走也只是去参加同学会而已……

爸爸的遗失物（お父さんの忘れ物）

景太的爸爸在去参加重要会议的路上被わすれん帽缠上了，わすれん帽让人失忆的能力让景太的爸爸把重要的文件遗忘在了车站里。接到电话的妈妈拜托景太去给爸爸送文件，在团团坡道的ひなた站处领取了文件后，景太和告密者坐车来到樱花中央车站，结果发现车站外聚集了大量的わすれん帽。告密者提醒景太爸爸的会议三分钟后就要开始了，所以景太必须在这三分钟内甩开地图上的わすれん帽尽快送达文件。玩家在这里可以从地图右边的路线前往公司，途中会遇到三个并排的わすれん帽，从人行道上路过时按B键加速跑就可以顺利甩开他们了。进入公司大门后躲过电梯前的わすれん帽后来到七楼就可以完成任务。

出公司后发生剧情动画，被わすれん帽缠上的景太和告密者都忘了自己为什么要来车站。被惹恼的告密者决定捉住讨厌的わすれん帽给他个教训。追上わすれん帽后与之对话才发现原来他这么捣乱只是因为觉得寂寞想要有人陪着一起玩罢了。



刁难人的妖怪九尾（いじわる妖怪キュウビ）

作为给爸爸送文件的奖励，景太得到了一辆全新的自行车。景太骑着自行车去跑腿巷フラワ-ロ-ド的书店买漫画。进入どっこい书店后会发生剧情,书店老板说最近フラワ-ロ-ド里老是发生一些很奇怪的事情。为了得知详细的情况，景太询问了在フラワ-ロ-ド里的理科老师和在ヨロズマ-トさくら中央シティ店旁的真央（マオくん）。听说废弃的某栋大楼里会有莫名其妙燃起来又突然消失的大火后，告密者断言这些肯定都是妖怪在作祟。于是景太和告密者决定到闹鬼的地点——かげむら病院一探究竟。到达かげむら病院后发现了由于地盘被侵占而怒气冲天的九尾，九尾让景太晚上去中央樱花市的工事现场找他。

工事现场的门口要C等级的妖怪手表才能进入，玩家可以利用到晚上的这段时间来升级手表。来到时计のチョ-シ堂与店主对话后接受“Cランクへの挑战”的任务，在塾への近道处打败でんぱく小僧、再打败ゆきおんなの里



道的ぎしんあん鬼、最后去うんぱん通路打败が鬼，回到时计のチョ-シ堂进行汇报就可以将手表升至C等级。

晚上，景太和告密者来到了工事现场，与门口的コマさん对话得知九尾就在楼中，被九尾欺负的コマさん为了不向九尾低头示弱也央求景太带上他。进入施工大楼后从楼梯上二楼会出现剧情动画，来到二楼地图画面下方的房间走过一段狭窄的木板后可通过前面的房间掉到一楼。从一楼房间出来走最近的楼梯再次上到二楼，进入楼梯口的房间爬杆子上到三楼。穿过房间来到楼层左侧会再次出现剧情动画。沿着下方的外围走廊来到一个有丘比的房间。在这里存档进入房间后会有剧情动画并开始BOSS战。

不听劝告的九尾召唤来了おほろ入道，他的弱点是眼睛和头部。只要对其眼睛进行持续攻击并累积一定的伤害后，他就会在一段时间内无法睁开眼睛，其攻击招式命中大幅降低。此时可以把攻击集中到头部，并用必杀来进行反击了。一段时间后おほろ入道会恢复原状，此时只要重复之前的步骤，反复四次左右即可打败他。所以おほろ入道算是本作中比较好打的BOSS怪之一。

获胜后九尾再次出现，原来九尾是为了打倒おほろ入道而利用了景太他们，澄清了在フラワ-ロ-ド捣乱的妖怪不是他自己后，九尾消失在了夜色中。

干治的寻找妖怪行动（カンチの妖怪さがし）

景太跟干治约好去他家里玩游戏。但进入干治家需要把妖怪手表的等级升到B级，所以在这里需要去时计のチョ-シ堂接受“Bランクへの挑战”这一支线任务。

接受任务后玩家需要打倒工事现场里的ネクラマテング、商店街の细道里的ブカッコウ以及おおもり山の废トンネル的ふじのやま。要注意的是工事现场只有晚上才能进入，所以玩家们可以先去打败另外两只妖怪。商店街の细道可以从フラワ-ロ-ド或者めつけもん的门口进入，ブカッコウ在小巷的一个尽头处。而找ふじのやま则要稍微麻烦一点，来到おおもり山の废トンネル后右转坐上路边的矿车，下车后沿着右边的路一直走，在地图左上的尽头处改变矿车轨道，再沿着路从右边的木板桥上矿车，下车后往地图右上方走到尽头就可以遇到ふじのやま。晚上来到工事现场后先上二楼，再次来到上节中提到的可以掉入一楼的房间，到一楼后从最近处的楼梯向地图上方走就可以看到ネクラマテング。把手表升至B等级后就可以前往干治家了。

在干治的房间与其对话后得到了去博物馆参观的门票。参观完后干治说最近关于博物馆有一些奇怪的传言，比如展示品会突然动起来什么的。话音刚落就听到一旁的接待员们也在聊这个话题，并且其中一人还说自己亲眼看见了会走路的盔甲。告密者说这可能是妖怪在作怪，于是景太接受了干治的探险邀请，决定晚上来博物馆一探究竟。

晚上与干治碰面后，在博物馆的右侧会发现云外镜。通过云外镜进入了博物馆后，干治说盔甲在一楼的资料保管室里，而为了进入保管室则需要先解除博物馆内的安保系统并找到保管室的钥匙。为了消灭在博物馆中的邪恶妖怪，云外镜也自告奋勇说要提供帮助。玩家可以从右下的云外镜来到一楼的左侧房间，转身向地图上方走进入云外镜可以传送到二楼，再从对面的云外镜来到一楼，去地图的上方进入角落里的云外镜客来到大厅的楼梯前。向楼梯走会出现干治解除楼梯口安保系统的剧情动画。于是景太和告密者可以直接上到二楼，在二楼右转进入云外镜可进入楼层右侧的房间，通过房间最下方的镜子传送后调查身后的盆栽会得到钥匙。原路返回把钥匙交给干治就可以进入资料保管室打BOSS了。

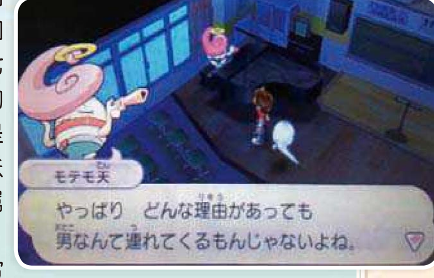
进入保管室调查房间尽头的盔甲后亡灵武者出现。他的招数主要有用武士刀进行攻击的“真空破”以及附身技能”亡者の咒い“。亡灵武者的必杀技十分厉害，一旦发动的话我方妖怪的血基本就不剩多少了，对于一些HP较少的妖怪角色甚至还可以直接秒杀。打这个BOSS时首先可以保留必杀，用集中攻击打其胸前。玩家在破坏盔甲时只要采用一个给队友回血的角色加两个攻击型角色的队形，偶尔再配以加血的辅助，并注意使用驱散解除异常状态就行了。当胸前的盔甲打开出现老鼠时就可以用集中攻击和必杀技来进行反击。一段时间后，亡灵武者胸前的盔甲会再次合上，玩家此时就要再次用集中攻击打胸前的盔甲直至老鼠出现，这样反复几次后就可以打倒他。

获胜后，景太与云外镜成为了朋友，这下玩家们就可以利用云外镜能力迅速前往地图上的多个场景了。



忐忑不安的试胆大会（ドキドキきもだめし）

一年一度的夏日祭典在大森山的神社前举办了。祭典上，景太和熊岛、干治、文花讨论着学校的七大不可思议，听完七大不可思议的内容，景太隐隐觉得这些可能都是妖怪在作祟。熊岛提议大家一起去学校验证这些七大不可思议是否属实，再加上花火大会也快开始了，探险完后还可以顺便在天台上观赏烟火。大家听后纷纷赞成于是一起前往さくら第一小学。



在学校的右侧通用口与熊岛对话，熊岛会让景太去找进入校内的钥匙。从通用口进入后调查黑板旁边的公告栏处可得到钥匙。拿到钥匙后景太听到身边传来了“来玩吧”的诡异声音，熊岛他们突然之间也被不知名的妖怪带走了。

进入走廊后会有剧情动画，被附身的文花进入了一楼的厕所。通过身后的楼梯上二楼进入最右侧的理科教室，用妖怪手表调查黑板旁边的骷髅会发现からからさん，与其对话后得知她手上扣着熊岛做人质，要想放人的话需要去找回她的肋骨（アバラ）。肋骨在5年2组的教室里，调查有叹号标志的课桌后会得到漂亮的肋骨（きれいなアバラ骨），拿去给からからさん后，高兴的からからさん与景太成为了朋友并归还了熊岛。

从理科教室的另一扇门出去，往地图左上方走会有通往三楼的楼梯。来到三楼的音乐教室后，会发现在欣赏钢琴演奏的干治。用妖怪手表调查钢琴会出现モテモ天，为了弹奏出好听的乐曲，モテモ天让景太去图书室为他取来乐谱。图书室在三楼的最右侧，走廊中间会出现课桌挡住景太的去路，此时可以从教室内部通过。调查借阅处的书架会得到钢琴乐谱（ピアノ曲の乐谱）。拿去交给モテモ天后，开心的モテモ天给景太他们漂亮地演奏了一曲。从音乐教室另一侧门出去走地图左边的楼梯下到一楼，在厕所旁的丘比处存档后就进入BOSS战了。

此关的BOSS是一只叫鬼くももん的蜘蛛怪，擅长闪电攻击以及使用附身和毒液封锁住对方的行动。总的来说其攻击和必杀技对HP造成的伤害都不是很大。玩家



开始要保留必杀技，先用集中攻击打他的四肢。被破坏的肢体会溢出绿色的毒液。当四肢全部都被破坏后，BOSS会从天花板上掉落下来，此时就瞄准其腹部的弱点全力攻击吧。一段时间后，BOSS会继续回到天花板上，继续重复之前的打法，并注意控制节奏，及时使用驱散消除异常状态就可以很快打败他了。

与文花对话后就可以去天台上和大家汇合一起欣赏美丽的花火大会啦。

危险的健康诊断！？（あぶない健康診断!?）

起床后，告密者让景太再去一次学校，询问一下昨天值班的老师最近学校里有无什么让人在意的异常情况。来到学校后，理科老师说真央也来问过类似的问题，并提到一个能映照出人们想知道事物的水晶球的事。告密者说有了这个水晶球就可以知道学校里出现的那些奇怪妖怪的真面目了，于是景太和告密者来到了正天寺中调查殿内右侧的水晶球。结果水晶球的拥有者りゅ-くん说只有给他带来了想要的ノコギリクワガタ后才会给他们看水晶球。ノコギリクワガタ可以在大森山的どんこ池边的树上捉到，捉之前玩家们可以在神社前存个档，用S/L大法捉它。把捉到的ノコギリクワガタ拿去交给りゅ-くん后可与其成为朋友。景太他们从りゅ-くん的水晶球里看到了之前遇见九尾的かげむら病院，为了弄清事情真相，一行人决定前往かげむら病院。

要注意的是进入かげむら病院的话妖怪手表必须达到A等级。所以没有达到此等级的要先去时计のチョ-シ堂接受“Aランクへの挑战”，具体内容是要前往樱花镇的地下水道消灭ベンケイ、グラグライオン和化けあられ。ベンケイ从团团坂道的地下水道入口进入就可找到；在ジャングルハンタ-右上的河堤边会看到一位老爷爷，从老爷爷旁边的大排水管道进入地下水道后就能看见グラグライオン；微风山丘地图左上的河川敷有个能直接进入地下水道的入口，进入后就能找到化けあられ。

升级妖怪手表后来到かげむら病院，与入口处的引路鬼对话后景太来到1号诊断室（诊察室1番）参加健康诊断的身高测量。测量前引路鬼会警告景太不能踮脚，选择不踮脚（かかとを上げない）的话会由引路鬼会报出景太身高，反之会惹恼引路鬼进入对战，这里就看玩家选择了，选择对战并获胜的话可以增加经验值，在打BOSS前练练级也是个不错的选择。2号诊断室里安排的是视力检查，引路鬼会给出一副香蕉的图片，如果老实回答这是香蕉（これはバナナ）的话视力检查就会平安结束，反之选择这是大猩猩（これはゴリラ）的话就会与引路鬼进行对战。之后去二楼检查X光，选择照得奇怪（おかしいよ！）会进入战斗，选另一个选项会顺利结束检查。最后来到同在二楼的院长室，院长说要为能看见妖怪的景太做更换心脏的手术。回到一楼可先到入口处存档等做打BOSS前的准备。调查走廊上有感叹号标记的病床后就会被拖入手术室进行BOSS战。

进入手术室后院长变身为BOSS——やぶれかぶれ院长。打此BOSS的要点是一定要确保其身后的架子或柜子上不能出现小红心，不然他会一直回复HP。并且BOSS的附身招式很容易让我方出现异常状态，必杀技“おだい死に”的伤害力也较大，所以此关BOSS战很容易让人陷入手忙脚乱的状态。在这里玩家务必要保持一个稳定的节奏。比如把集中攻击一直定在其胸前有心形图案的地方，击破一个小红心就回复一次我方妖怪的HP或做一次驱散。如果在其回血蓄力时小红心被击破的话，他会倒地一段时间而无法进行攻击，此时就用必杀技全力进攻吧！

获胜后，りゅ-くん头上的水晶球发出了异样的光芒。水晶球里显现除了这一系列事件的真凶——率领众邪恶妖怪意图进攻人类的イカカモネ议长。看来只有靠善良的妖怪们与人类的深厚友情才能阻止这一切了。



再见了 妖怪世界（さよなら 妖怪ワ-ルド）



真央来到了景太家，告诉景太自己在街上和梦中能看见妖怪，并且还梦见和景太一起去了妖怪们居住的妖魔界，为了证明自己的话真央还给景太展示了自己从小就持有的神秘钥匙。

来到大森山的神木前会出现剧情动画，告密者用真央的钥匙开启了通往妖魔界的电梯。来到妖魔界后神秘的妖怪再次出现，神秘的妖怪此次对众人表露了身分，原来他的名字叫オロチ，オロチ说如果没有他所承认的实力的话将不允许景太他们通过。战斗获胜后オロチ告诉景太他们，妖魔界以前是由エンマ大王统治，整个妖魔界与人界的相处十分和谐融洽，エンマ大王去世后，邪恶的妖怪——魔界议长イカカモネ・ソウカモネ一派统治了妖魔界，打乱了这份和平，并且野心十足的イカカモネ议长还妄图称霸人类界。去世的エンマ大王其实还有一个儿子，当年为了保护他，妖怪们消去了他的记忆把他送往人间，而这个孩子就是真央。考虑到真央的安全，オロチ护送其回到人界，而景太和告密者一行人为了打倒邪恶的イカカモネ议长则选择继续前进。

到达イカカモネ议长处，需要经过三道由厉鬼把关的门。第一道门由赤鬼把守，他告诉景太要过这个门必须要做一定数量的委托，没做够任务的话会被赶到妖魔界的はらぺこ，要出去的话需与丘比旁的つまみんぼ-对话，并在地图中找到他六次，这六次的地点分别为地图最上方、地图中间叉子桥左侧的两小块奶油后、叉子桥下的宝箱旁、地图左下方、地图右下方、最后回到第一次找到つまみんぼ-的地方，找到二层宝箱旁的つまみんぼ-，再回到出口处与其对话就可以回到原先掉下来的地点，并通过赤鬼所把守的门了。第二道门由青鬼把守，青鬼询问景太是大人、小孩（子ども）还是大猩猩。老实回答的话会顺利通过，选另外两个答案的话会掉到妖魔界的うそつき山，可通过地图左上方的爬杆出去。第三关是黑鬼，要通过其把守的门必须累计战斗次数达到一定数量。没达到的话会掉到妖魔界的あらくれ街道，从地图右上的爬杆可以回到掉落地点。在门口存档后就进入大门打BOSS吧。

第一次BOSS战面对的是イカカモネ议长，他的弱点是两手的手心，可用集中攻击瞄准后，再放必杀进行攻击。受到一定攻击后，手心的弱点会变成红色。两手都变红后把集中攻击的地方改为其头部继续进行攻击。要注意的是イカカモネ议长的必杀技——イカリMax炮的杀伤力很强，在发出必杀前画面左上方会给出倒数提示，最好利用其发必杀前的空档把前锋妖怪的血回满。



获胜后，景太和告密者回到さくら第一小学找真央。突然，九尾出现在了他们的身后，告诉他们イカカモネ议长的手下们破坏了小镇的结界。话音刚落，第一次的BOSS——ミツマタノヅチ又出现在了小学里。打法还是和第一次一



样，只是这次他的攻击力和防守都更高。

战斗获胜后，告密者说为了复原结界需要让镇上所有的樱花都盛开。景太从告密者处得到了妖怪花さかパウダ-并跟随指示恢复了三个地方的结界。一行人追赶着逃窜的妖气再次来到神木前。升级版的**イカカモネ**议长再次出现。打升级版的**イカカモネ**议长也有规律可循，玩家可以先用集中攻击打其鼻子上的两条触手，等触手都缩回其鼻子里后，他就不会使用这两只触手进行攻击了。再用集中攻击打其胸前的弱点，等伤害累积到一定程度后他的嘴巴会张开，此时就用集中攻击锁定其口中的黑玉，并尽情使用必杀技吧！要注意的是BOSS可以很快让我方全体陷入异常状态，所以要注意及时对异常状态进行驱散。当他要放必杀时，我方妖怪可以通过放必杀打断它，并让其短暂陷入无法进行攻击的状态。受到一定的攻击后BOSS会变色，其能力也会增长，所以后期在进行指令操作时要尽量加快，玩家事先也可以多准备一些复活用的汉方药。

战斗取胜后，告密者说为了守护人界的和平，就不得不封印妖怪电梯，这也就意味着告密者与其他的妖怪都必须离开人界了。说着“以后一定会见面的吧，那就在此分别吧”的告密者和其他妖怪一起渐渐消失了，景太手上的妖怪手表也不见了。失落的景太离开神木后，看着镇上烂漫的樱花又再度展开了笑颜，并对着天空说道：“谢谢了，告密者，再见了，妖怪们。”



ED后会有惊喜等待着玩家，通关后会开启自由冒险模式，商店里也会添加新的商品，妖怪手表的S等级和无限地狱场景也会被解锁，下面就给大家介绍一下“无限地狱”的攻略和游戏中的一些隐藏要素。

无限地狱



去微风山丘地图右上的藏岩家，与藏岩社长对话后会得知团团山坡的隧道的事，出房间后可从藏岩夫人处得到小屋的钥匙（小屋のカギ）。去往团团山坡地图左侧有两个大叔站立的地方，就可以进入隧道，打开过隧道后的小屋即可进入无限地狱。



第一层

进入无限地狱后往地图右上方走入门后前行下到第二层，一直向左走从房间里的楼梯再上到一楼，然后向地图下方走，在房间中间会看到BOSS地狱大山椒。

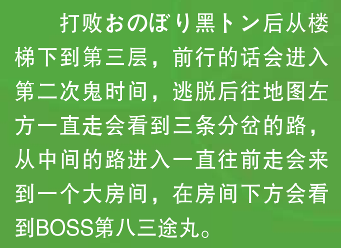
地狱大山椒是主线任务中第一个BOSSミツマタノヅチ的加强版。打法和主线一样，瞄准他的三个头持续攻击，攻击累积到一定程度时其中两个头都会停止攻击，第三个头会睁开眼睛，此时瞄准眼睛进行集中攻击并全力放必杀会大量消耗BOSS的HP值。停止攻击一段时间后BOSS会恢复原状继续对我方进行攻击，此时就重复之前的步骤，大概三、四个回合后即可消灭他。



第二层

打败地狱大山椒后进入其后方的门，通过楼梯下到第二层，一直向前走会进入一次鬼时间。逃脱后在分岔口处向地图右方前行，就可以看到BOSSおのぼり黑トン。

おのぼり黑トン是主线中第二个BOSSのぼせトンマン的加强版，放必杀的频率很高，所以要注意用我方的必杀技打断其放必杀，然后看准时机一直攻击其弱点头部和肚脐处即可。



第三层

打败おのぼり黑トン后从楼梯下到第三层，前行的话会进入第二次鬼时间，逃脱后往地图左方一直走会看到三条分岔的路，从中间的路进入一直往前走会来到一个大房间，在房间下方会看到BOSS第八三途丸。

和主线第三个BOSSつられたろう丸一样，第八三途丸会召唤攻击力较强或者有回血功能的小怪进行辅助。对BOSS的头部设定好集中攻击后，用道具回复妖怪们的妖气槽多放必杀，如果有能对BOSS进行回血的小怪最好先将其消灭掉。

第四层

进入第八三途丸身后的门会来到一条分岔路，一直向地图下方走通过楼梯来到第四层，一直向前走会连续进入三个有两扇门的房间，在第一个房间进入右下的门，第二个房间同样进入右下的门，最后一个进入上方的门，然后一直前进就会看到BOSS月影入道。

月影入道是主线BOSSおぼろ入道的加强版，但要注意的是这里的打法和主线略有不同，虽然月影入道的其中一个弱点是眼睛，但如果攻击力不够的话，打瞎他眼睛的速度可能还比不上其恢复速度。所以这里最好直接瞄准其脑门上的飞镖图形进行集中攻击，并适时用我方的必杀打断掉他放必杀，这样就可以很快打败他了。

第五层

从房间里的楼梯会直接下到第五层，一直向前走会遇到一次鬼时间，之后便会看到BOSSキモナシ先生。

由于是主线中やぶれかぶれ院长的升级版，所以打法和其一样，将集中攻击设定在其胸前的心形处，并消灭其身后的小红心以防止他回血。在这里玩家们可以留一两个小红心，然后趁他蓄力回血的期间迅速打掉，这样他会在一段时间内无法进行攻击。



第六层

打败キモナシ先生后，直接来到第六层，在有分岔路的房间走右下的那条路会遇到BOSS国宝·影正。

国宝·影正的打法和主线的亡灵武者一样，先对其胸前的盔甲进行集中攻击，破坏累积到一定程度时就能将其击破，里面的老鼠精就会现身，此时对老鼠精进行集中攻击会消耗BOSS的HP值。重复几个回合后就可以将其击败。

第七层

来到第七层后一直往地图右方走就可以看到BOSSゲソヒゲ-ル大臣。

ゲソヒゲ-ル大臣是主线中的最终BOSSイカカモネ议长的强化版。打法依然是先打其鼻子处的两条触手，然后瞄准其胸前进行集中攻击，等破坏累积到一定程度时其嘴巴会张开，然后全力攻击其嘴中的宝珠即可。

第八层

在第八层会遇到一只神秘的BOSSどんどろ。打此BOSS的时候一开始要瞄准盖子上的三条封印进行攻击，等三条封印都被打断后，どんどろ的本体才会现身，直到どんどろ施展“チェンジ”前都只能用物理攻击对其造成伤害。施展“チェンジ”后就只有妖术能对其造成伤害。BOSS会反复使用“チェンジ”技能，因此玩家要注意在队形上兼顾物理攻击和妖术攻击的平衡，同时也要根据情形选择放物理性或者妖术性的必杀。要注意BOSS的物理攻击伤害较大且多为两次连续攻击，所以玩家要多使用道具回复，并可在队形中配备两名负责回血的队员。在其蓄力时如果打坏三张封印可打断其放必杀。获胜后告密者会将其重新封印。

隐藏BOSS

废トンネル

解锁废トンネル中的A等级门锁，进入后一直向地图右上走调查地上的光点，会得到“亲方の油”，返回到地图中间的分岔处修好生锈的操控杆，坐上旁边的矿车前进会遇到でんじん，将其打败后会得到でんじんエンジン。回到废トンネル的入口处可修好通往地图中间的矿车，下矿车后会发生剧情动画并出现隐藏BOSSあおべえあかべえ。

あおべえあかべえ会在战斗过程中变身，当其变为红色时可用水属性或冰属性技能的妖怪进行攻击，变为蓝色时多用火属性的妖怪进行攻击可增加伤害。战斗获胜后调查其身后的宝箱会得到“天女のはごろも”。

竹林のおんぼろ屋敷 母屋

接受支线任务“妖怪たちの宴会”，与つづらのチュン太对话后即可进入战斗。打BOSSつづらチュン太夫的要点是先用集中攻击锁定其弱点，然后尽量放必杀，他身旁的两个箱子在受到一定攻击后会合上，此时无论如何攻击BOSS，他都不会伤血。玩家需要瞄准其中一个箱子进行攻击，如果攻击错了的话会受到伤害，猜中的话会集体回血。注意回血然后重复几个回合即可打败他。



隐藏妖怪

樱町地下水道

樱町地下水道的三个机关：
①从跑腿巷商店の细路里的下水道入口进入会看到机关。
②从樱花中央市うんぱん通路的下水道入口进入会看到机关。
③从微风山丘地图左上的樱町地下水道入口进入，然后一直向地图上方走到尽头后在右侧会看到机关，调查后水闸门会打开。

从樱花新镇的河川敷的排水管进入会来到被打开的水闸门前，进去后会发现妖怪ヤミまろ，与其一天只能进行一次对战，获胜后有较小的几率能成为朋友。

竹林のおんぼろ屋敷　离れ

主线通关后去微风山丘的ひょうたん博物馆二楼与地图左下方的大叔对话，会得知关于竹林のおんぼろ屋敷的一些传言。解开竹林のおんぼろ屋敷旁边的S等级门锁，进入后一直前行调查有感叹号标志的墙壁会打开隐藏的门，在里面会发现妖怪“黄泉ゲンスイ”，每日可与他对战一次。



鸟饲家

完成支线任务“怪鸟コレクション②”后，调查鸟饲身后有叹号的墙面会发现隐藏房间，进入后会看到妖怪“死神鸟”，并可与其对战。

隐藏事件

さくらビジネスガ-デンビル的第十三楼

在夜晚与ほろよい（在樱花中央市ゆきおんな店旁）店前左侧的女性职员对话会开启隐藏场景——さくらビジネスガ-デンビル的第十三楼。进入第十三层会有A等级的门锁，但第十三层楼出现的妖怪和第四层的基本一样。

樱花中央车站前的金蛋

在微风山丘えびす台与穿紫色衣服的女性（此处要注意此NPC会在えびす台附近一直保持移动状态）对话会得知樱花中央车站门口金蛋的情报，之后玩家可以每天摩擦一次金蛋，期待惊喜发生。

ひょうたん池公园的门

如果曾捉到通缉妖怪并输入密码获得过奖励的话，去往微风山丘的ひょうたん池，调查湖中心亭子旁有感叹号显示的小门可进入“奖杯房间（トロフィ-ル-ム）”。

在おおもり神社参拜

去跑腿巷フラワ-ロ-ド里的书店，调查最里面有感叹号的书架后可开启大森山神社的参拜功能，每日只能参拜一次，每一次需要花费100元，会有一定几率出现妖怪“はらわシエル”。



支线委托

本作中有多达上百种形式多样的支线任务，任务完成后会根据任务的难度获得经验值，道具物品和额外奖励，一些任务的做法还需要玩家们动一番脑筋。由于帮助任务多为打倒妖怪（倒す）和交给委托人道具物品（渡す）两种形式，比较简单且可重复完成，因此这里主要给大家简单介绍只能完成一次的委托任务。

注：①任务地点有标明（夜）的表示此任务只能在夜间触发。

②一些任务完成后能触发后续的新任务。

樱花新镇

ヨカコ–ラが飲みたい

地点：住宅街

委托内容：被一位母亲拜托为她的孩子买一罐ヨカコ–ラ。

攻略：去便利店或者自动贩卖机都可买到，然后将其交给委托人。

家に归らないおじさん

地点：住宅街

委托内容：帮委托人找到不归家的老公。

攻略：去跑腿巷フラワ–ロ–ド的北风ラ–メン与委托人的老公对话，用妖怪手表搜索他的周围会发现ムリカベ，与其对战获胜后再与委托人的老公对话，最后向委托人汇报。

ネガティブ店员

地点：アッカンベ–カリ–

委托内容：带回消极怠工，去向不明的店员。

攻略：进入鱼良后面的怪しい路地里后会看到失踪的店员，用妖怪手表搜索他的周围会发现ネガティブ–ン、对战获胜后与店员对话，最后回到アッカンベ–カリ–向委托人汇报。

アイドルの悩み

地点：ヨロズマ–ト　さくらニュ–タウン店

委托内容：一位人气偶像想要不被自己的粉丝注意到，然后轻松地度过一天。

攻略：告密者会建议使用ジミ–的力量，与委托人再次对话选确定（はい）。

ハラペコ　アイたん

地点：ヨロズマ–ト　さくらニュ–タウン店

委托内容：帮怎么吃也吃不饱的女孩解决她的烦恼。

攻略：用妖怪手表搜索女孩的周围会发现ひも爷，与其对话后，把便利店买来的うめおにぎり和自动贩卖机买的妖绿茶交给ひも爷，最后与委托人对话。

横取りされたマンガ

地点：河川敷

委托内容：为委托人取回被抢走的漫画。

攻略：接受委托后前往樱花新镇的河川敷，在河堤上的自动贩卖机旁可看见抢人漫画的男孩，与其对话后用妖怪手表调查他周围会发现ヨコドリ，与之对战获胜后会得到漫画书（マンガ本）、最后将漫画还给委托人。

私ってジミなのかしら

地点：さくら第一小学校 操场

委托内容：委托人突然变得毫无存在感。

攻略：用妖怪手表调查委托人周围会发现ジミ–，与其对战获胜后再与委托人对话。

探偵団からの挑战状①

地点：さくら第一小学校 操场

委托内容：解开少年侦探团的谜语“ぶたとやぎの间/白いシマウマの下に/ワレ眠る（猪与羊之间 我沉睡在白色斑马下）”。

攻略：调查こぶた银行右边的斑马线。把得到的少年侦探团の证交给少年侦探团。

探偵団からの挑战状②

地点：さくら第一小学校 操场

委托内容：解开少年侦探团的谜语“こっそり空地に潜む/二つの车轮を持つ/赤きものの下に/ワレ眠る（潜伏在悄悄空地 我沉睡在有两个车轮的红色物体下）”。

攻略：去团团坡道的こっそり空地调查红色的自行车会得到续・少年侦探团の证，将其交给少年侦探团。

探偵団からの挑战状③

地点：さくら第一小学校 操场

委托内容：解开少年侦探团的谜语“ヨゴレを食べつくす/10匹の/魔の3番目に/ワレ眠る（吃尽污秽 我沉睡在十只恶魔中的第三只恶魔下）”。

攻略：去跑腿巷的コインランドリ–调查最里面的蓝色洗衣机会得到真・少年侦探团の证，将其交给少年侦探团。

探偵団からの挑战状④

地点：さくら第一小学校 操场

委托内容：解开少年侦探团的谜语“シャチとマンボウが/守る场所に/ワレ眠る（我沉睡在被逆戟鲸和翻车鱼守护的地方）”。

攻略：去连接樱花中央市和微风山丘的しおかぜトンネル，在隧道中间调查地面可获得超・少年侦探团の证。

探偵団からの挑战状⑤

地点：さくら第一小学校 操场

委托内容：解开少年侦探团的谜语“水面に在る美しき鸟/白きものに/ワレ眠る（水面上的绝美之鸟 我沉睡在白色的物体下）”

攻略：在微风山丘的ひょうたん池公园处，调查岸边的白色天鹅船会得到少年侦探团のメモ，打开后会拿到另外一条谜语“3人の贤き者/彼らの近く/小さき砂山の中にワレ眠る（我沉睡在距离三名贤者最近的小沙丘中）”。返回少年侦探团的所在处，调查他们身后的沙坑会得到极・少年侦探团の证。

アルティメットおにごっこ

地点：さくら第一小学校 操场

委托内容：10分钟内在樱花新镇的地图上找到指定的20个人。

攻略：可以在任务开始前喝一瓶スタミナム或スタミナムアルファ，这样在加速跑时不会减耐力。追逐时当NPC头上出现对话框时立即按下A键就可以抓住他们了，除了在街上跑的人，也要注意躲在车子、广告牌、绿化带等后面的人。

风邪が大流行

地点：こはる保育园

委托内容：解决掉在幼儿园的邪恶妖怪们，阻止感冒的传染。

攻略：在委托人的右边水池旁用妖怪手表调查可以找到ズルズルづる，与其对战获胜后在大象滑梯下面调查发现だるだるま，打赢后再去幼儿园的楼顶上找到イガイガグリ，获胜后向委托人报告。

幻の鱼イトウ

地点：鱼良

委托内容：帮委托人钓来イトウ。

攻略：去大森山的どんこ池可以钓到，事前可以在鱼良买一些鱼良のまきえ增加钓到的几率，在池子里找体型长且呈红色的鱼，钓到后把イトウ交给委托人。

昆虫の王様を捕まえろ

地点：ジャングルハンタ–

委托内容：帮委托人抓一只用来参加昆虫相扑大会的カブトムシ。

攻略：去大森山的树上可以捉到，事先可带上超级黑蜜增加捕捉几率。

キノコはじめました

地点：花つぱ　花店

委托内容：给花店的店员采来用来开发新商品的蘑菇（キノコ）。

攻略：来到大森山的どんこ池会看到えこひい鬼，与之对话后进入对战，获胜后调查地上的光点会得到うまそうなキノコ，拿去交给花店的店员即可。

ニワトリ大捜査线

地点：さくら第一小学校 南校舍1楼

委托内容：帮委托人找回五只跑丢的鸡。

攻略：

五只鸡的所在位置。

①在一楼最左侧的楼梯旁。

②1年3组的教室讲台上。

③一楼地图左上北校舍休息处的鲸鱼壁画前。

④二楼理科教室旁的走廊上。

⑤三楼图书室的借阅处。

学校のまちがい探し

地点：さくら第一小学校 南校舍1楼

委托内容：找出被搞恶作剧随便乱放的五件物品。

攻略：①校长室，调查左侧照片墙会得到“音乐家の肖像”。

②音乐室，在们和讲台之间调查会发现“カエルの解剖图”。

③理科教室，调查地图右下得到“妖怪の图鉴”。

④图书室，调查借阅处会发现“体温计”。

⑤保健室，调查办公桌会得到“若の校长先生の写真”。

气になる视线

地点：樱町公民馆

委托内容：前田最近老能感受到身边有奇怪的视线。

攻略：出樱町公民馆会有剧情动画，与身上有妖气的酒井对话，进入学校教学楼后告密者会提醒去三楼的图书室，与图书室中的酒井对话后用妖怪手表调查其周围会发现ぎしんあん，与之对战获胜后再次与酒井对话，最后回到公民馆向前田汇报。

息の合わない二人

地点：樱町公民馆

委托内容：参加舞蹈大赛的兄弟两人完全无法合拍。

攻略：晚上去大森山找到ゼッコウ蝶，在这里可以多用饮料来跟ゼッコウ蝶增加好感，多对战几次就可以成为朋友了，之后向兄弟两人汇报会出现剧情动画，结果带来的ゼッコウ蝶在日语中的谐音并不是“绝好调（好状态）”而是“绝交”，两兄弟差点反目。于是告密者提出再带ぜっこう蝶来，ぜっこう蝶在白天的大森山可以找到，也可多对其投食饮料增加好感，与其成为朋友后再次返回公民馆向两兄弟汇报即可完成委托。

レッツ！ダンシング！！

地点：樱町公民馆（夜）

委托内容：ドリアン佐藤无法想出新的舞蹈编排动作。

攻略：去河川敷有蓝色旗子标志的地方用妖怪手表找到ワカメくん与コンブさん，与他们对话后会进入对战，接受他们的舞蹈特训，最后向ドリアン佐藤汇报。

プールなんて消えちゃえ！

地点：さくら第一小学校 体育馆

委托内容：游泳池在夜间不知道被谁搞恶作剧投放了大量的鱼，导致游泳课程不得不中断，委托人希望能查清这个事件的真相。

攻略：晚上来到体育馆，与游泳池旁边的男生对话后得知他是来拿忘了的东西的，白天再次与委托人对话后发现游泳池内还是被人恶作剧放入了很多鱼，去团团坡道的かわしま商店，与里面头上有蓝色旗子的NPC对话，晚上再来到泳池边与NPC对话后，用妖怪手表调查NPC的两侧以及泳池的另一边会分别发现三只ゾウオ，与其对战获胜后与NPC对话，最后需要召唤出ノガッパ来取出游泳池中的鱼（如果没有ノガッパ的妖怪奖牌的玩家可以去樱花新镇或者团团坡的河边找寻ノガッパ，与其成为朋友后晚上再来到泳池边即可）。最后向委托人前田汇报。

プールで足を引っ张る者

地点：さくら第一小学校 体育馆

委托内容：调查どんこ池是否有缠人脚并把人拖入水中的妖怪。

攻略：接受任务后去与どんこ池边的大叔对话，用妖怪手表调查周围会发现うらやましろう并与之进入对战，获胜后向体育馆泳池旁的委托人汇报。

恐怖のカシマさん

地点：さんかく公园（夜）

委托内容：从酒井那里听说了校园七不思议的《恐怖のカシマさん》这个故事后，被拜托调查这个传闻的真相。

攻略：晚上去学校三楼的图书室调查两排小书架会发现一本关于カシマさん的书，遵循提示来到一楼保健室用妖怪手表调查室箱右侧的窗边会发现おつぼね样。她会询问主角自己是否美丽（私のことキレイだと思う？），选择“はい”；下一个问题“你的视力是不是不好（あなた视力はあまり良くないほう？），选择“いいえ”；最后在“是不是有漂亮的黑眼珠（キレイな黑玉）”这一问，选“はい”可进入对战，获胜后向酒井汇报。

生首リフティング

地点：さんかく公园（夜）

委托内容：酒井想知道校园七大不可思议——“生首リフティング”的真面目。

攻略：晚上去学校的操场后用妖怪手表调查足球场的球门附近会发现ゲンマ将军、ヨロイさん和カブトさん，与他们三人对话后会进入对战，获胜后向酒井汇报。

でられない教室

地点：さんかく公园（夜）

委托内容：确认校园七大不可思议——“空き教室の神隐し”是否属实。

攻略：来到学校教学楼正门会出现剧情动画，上前询问门口两个高中生会得知两人的朋友进去探险后还没有回来，上楼梯到二楼向地图左侧走回来到空教室，进去后与满身妖气的高中生对话，用妖怪手表调查其附近会发现トジコウモリ，对战获胜后去向酒井汇报。

迷の生くびを调查せよ！

地点：さんかく公园（夜）

委托内容：调查神秘的人头事件。

攻略：在团团坡道的河川敷附近与在停车场的作业员NPC对话，再去旁边的樱町下水道入口处与其同事对话，前往河川敷（在下第一段楼梯的平台处）会触发剧情，用妖怪手表调查会发现さいの目入道，与其对战获胜后向前田报告。

暗に响く声

地点：さんかく公园（夜）

委托内容：调查在大森山发生的诡异现象。

攻略：向跑腿巷便利店里的NPC打探情报后，再去往樱花新镇住宅街（木灵文花家旁边）与NPC对话，然后在樱花中央市的のんべえ通り（ゆきおんな店旁）与警察NPC对话，最后在晚上前往大森山的神社旁会发生剧情动画提示前行，来到登山道有蓝色旗子标志的地方会再次发生剧情动画，妖怪だるまっちょ现身，在对战中获胜后向前田报告。

传说の妖怪キュウビ

地点：さくら第一小学校 楼顶

委托内容：与キュウビ决一胜负。

攻略：去大森山的のおおもり神社，从神社右侧的云外镜回到夏日祭典，调查神社的参拜处然后献上“金の油扬げ（在无限地狱打圣オカン会掉落）”可进入对战，获胜后会与キュウビ成为朋友。

大森山

おふだじいさんの頼みごと

地点：おおもり神社

委托内容：最近有人在给野猫喂食的地方捣乱，抓住捣乱的家伙。

攻略：去废屋附近的野猫聚集地，用妖怪手表调查周围会发现じんめん犬，与其对战获胜后向委托人汇报。

ツチノコを搜せ

地点：登山道

委托内容：找到ツチノコ存在的三个证据。

攻略：在どんこ池附近找寻并调查地上的光点，会分别收集到“ツチノコの抜けがら”、“ツチノコが通ったみみ”和“ツチノコのフン”。收集完三个证据后向委托人汇报。

団団坂道



究极のジュース

地点：かわしま商店

委托内容：为想要制作混合饮料的男子找来材料。

攻略：将ヨカコ–ラ（便利店与自动贩卖机有售）、妖绿茶（自动贩卖机有售）、フル–ツ牛乳（在团团坂道的さくらの汤有售）交给委托人。如果是剧情通关的玩家可以直接通过神社旁边的云外镜穿梭回夏日祭典，在屋台のおばさん处一次性全部购买。

电话なんていらない！

地点：さくら大通り

委托内容：委托人的奶奶家最近无论是座机还是手机经常有人打来恶作剧电话，为求一时清静老奶奶就不怎么待在家里了，委托人去找她家里也没人，所以希望主角能为其解决这个问题。

攻略：先去团团坂道オパ–ル号自行车店右侧的住宅前会发生剧情动画，由于老奶奶不在家需向委托人再次汇报，之后再回到老奶奶家与门口的兄妹两人对话，去樱花新镇的河川敷的自动贩卖机附近会找到老奶奶，与其对话后去调查有妖气的电线杆，与でんぱく小僧对战，对战期间可对其投喂饭团增加好感，与でんぱく小僧成为朋友后，回到老奶奶家门口，即可解决事件，最后向委托人汇报即可。

户缔りを忘れずに

地点：こひなた站前通り

委托内容：最近闯空门的犯罪过多，希望能调查清楚其中的原因。

攻略：造成这样的现象都是ぶようじん坊搞的鬼，用妖怪手表调查委托人周围会找到第一只ぶようじん坊，时计のチョ–シ堂后面的空地右侧一家人的门前会找到第二只，来到附近的熊岛家后会在熊岛正对面的树下发现最后一只。将这三只ぶようじん坊都打倒后向委托人汇报。

わすれないでお母さん

地点：熊岛家 三楼（夜）

委托内容：熊岛妈妈本来说好带他去吃大餐，结果昨天他向妈妈确认此事时却发现她已经不记得了。

攻略：与在二楼的熊岛妈妈对话，在冰箱旁用妖怪手表调查会发现わすれん帽，与之对战获胜后再次来到熊岛家三楼，调查楼梯口附近的天台会发现第二只わすれん帽，战斗胜利后向在二楼的熊岛汇报。

笑ってあげたい！

地点：さくらの汤

委托内容：搞笑艺人将自己想的段子讲给他的女朋友听，但由于完全不好笑，他女朋友觉得连假笑都吃力，因此她希望主角帮她在男朋友面前自然地大笑出来。

攻略：与澡堂里的お笑い艺人对话见识了他完全不好笑的搞笑段子。去白天的どんこ池，调查有妖气反应的垂钓点可以找到笑ウツボ，与其成为朋友后向委托人报告。

ス–パ–おにごっこ

地点：さくらの汤

委托内容：在五分钟内找到六个人。

攻略：可以在任务开始前喝一瓶スタミナム或スタミナムアルファ。除了在街上跑的人，河堤等场景也有藏着静止不动的NPC。

ノリちゃんのダイエット

地点：さくらの汤

委托内容：听说ノリちゃん突然开始减肥，身为她朋友的ミカ非常担心。

攻略：去ヨロズマ–ト团–坂店与ノリちゃん对话，得知她原来是为了当偶像才这么拼命减肥。去樱花新镇的邮局找メグちゃん，メグちゃん答应说服ノリちゃん停止减肥，但告密者建议再去找つづかな僧来帮忙。つづかな僧可以在团团坂道的竹林のおんぼろ屋敷里找到，对战3、4次基本就可以成为朋友，然后将其带回到ノリちゃん那里即可完成任务。

好きなラ–メンは？

地点：こひなた站前通り

委托内容：帮助杂志的特辑取材，询问路人喜欢什么味道的拉面。

攻略：询问头上有蓝色旗子符号的NPC，问了6人后向委托人汇报，但委托人实在太过优柔寡断不知该决定做哪种拉面的取材，于是告密者建议找しょうブシ来帮忙。しょうブシ在あんのん团地的空房里和周边的自动贩卖机或者汽车的下面可以找到。与しょうブシ对战时给其投食拉面类食品会增加好感，成为朋友后将其带回委托人处即可完成任务。

バチコ––ン！と合成だ！

地点：正天寺

委托内容：与チカラモチ和だるだるま成为朋友。

攻略：だるだるま可以在樱花新镇便利店背后的ネコの通り道找到，对战时可给其投食面包类食品。チカラモチ可以在正天寺旁边的ひみつの抜け道里找到，对战时可给其投食饭团类食品增加好感。成为朋友后向委托人汇报。

Cランクへの挑战

地点：时计のチョ–シ堂

委托内容：打倒でんぱく小僧、ぎしんあん鬼和ガ鬼。

攻略：

①でんぱく小僧在樱花中央市的塾の近道。

②ぎしんあん鬼在ゆきおんなの里道里

③ガ鬼在うんぱん通路。

将三只妖怪全部打倒后向时计のチョ–シ堂的店主报告。

Bランクへの挑战

地点：时计のチョ–シ堂

委托内容：打倒ネクラマテング、ブカッコウ和ふじやま。

攻略：

①ネクラマテング在樱花中央市の工事现场。

②ブカッコウ在跑腿巷フラワ–ロ–ド的商店街の细道中。

③ふじやま可在大森山的废トンネル中找到。

将三只妖怪全部打倒后向时计のチョ–シ堂的店主报告。

Aランクへの挑战

地点：时计のチョ–シ堂

委托内容：打倒ベンケイ、グラグライオン和化けあられ。

攻略：

①ベンケイ从团团坂道的地下水道入口进入就可找到。

②在ジャングルハンタ–右上的河堤边会看到一位老爷爷，从老爷爷旁边的大排水管道进入地下水道后就能看见グラグライオン。

③微风山丘地图左上的河川敷有个能直接进入地下水道的入口，进入后就能找到化けあられ。

Sランクへの挑战

地点：时计のチョ–シ堂

委托内容：打倒むりだ城、たびガッパ和デビでビル。

攻略：

①むりだ城在妖魔界 うそつき山。

②たびガッパ可在妖魔界 あらくれ街道中找到。

③进入妖魔界 はらぺこ峠会找到デビでビル。

迷子の大人

地点：お团子台

委托内容：帮小女孩找她的家人。

攻略：在樱花新镇的面包店アッカンベ–カリ–可以找到她的哥哥；她妈妈在樱花新镇的花店花つぱ前；最后可前往正天寺，在寺外的路上会遇见她爸爸，最后向小女孩汇报。

约束してるのに

地点：お团子台

委托内容：明明说好了完成作业就可以去和朋友玩，但由于妖怪的力量委托人的母亲突然变卦了。

攻略：用妖怪手表调查委托人母亲的周围会发现トオセンボン，将其打倒后向委托人汇报。

サッカ–ボ–ルを返して

地点：鸟饲家

委托内容：帮委托人从鸟饲家取回足球。

攻略：从正天寺旁边的ひみつの抜け道可以来到鸟饲家的后院，进入他家后与其对话即可拿到足球，然后向委托人报告。

怪鸟コレクション①

地点：鸟饲家

委托内容：将ズルズルづる、ブカッコウ和ヨコドリ带来给鸟饲大叔。

攻略：ズルズルづる可在竹林のおんぼろ屋敷里找到，对战时可给其投食鱼肉刺身类食品；ブカッコウ在フラワ-ロ-ド旁边的商店街の细道里，对战时可给其投食面包类食品；调查大森山有妖气反应的草丛会找到ヨコドリ，喜欢的食物是汉堡类食品。与ズルズルづる、ブカッコウ和ヨコドリ成为朋友后与鸟饲对话。

怪鸟コレクション②

地点：鸟饲家

委托内容：为鸟饲大叔带来カゼカモ

攻略：カゼカモ可在微风山丘河边的垂钓点找到，其喜欢的食物是鱼类；はらおドリ则在樱花中央市的ビジネスビル里，对战时可给其投食汉堡类食品。与カゼカモ和はらおドリ成为朋友后与鸟饲对话。

ノガッパを救え！

地点：正天寺通り

委托内容：帮ノガッパ找回他丢失的东西。

攻略：在樱花新镇河川敷的钓鱼人旁会捡到"食べかけのキュウリ"；在樱花新镇河川敷的最上方会找到"割れたお皿"；从樱花新镇地图右侧的樱町下水道入口进入会找到的"うす汚れたおまもり"；最后来到どんこ池会发现"ノカッパの水筒"，最后向ノカッパ汇报即可。

ぶつけたのはダレじゃ！

地点：月见峠

委托内容：帮委托人找回丢失的玩具。

攻略：去樱花中央市的さざなみ公园，在海滩边有妖气的敌方用妖怪手表调查会发现おならず者，与其对战获胜后会得到おもちゃのみミサトル，拿去还给委托人。

幻の骨董品を探せ

地点：竹林のおんぼろ屋敷 屋外

委托内容：帮收藏家找来沉睡在竹林のおんぼろ屋敷内的梦幻名刀。

攻略：进入竹林のおんぼろ屋敷后，将右侧房间一带有的Cランク的门解锁，沿着右侧的外围走廊可来到ベンケイ所在的房间，对战获胜后可得到幻の名刀。与委托人对话后会让玩家自由选择合成名刀マサムネ或者妖刀ムラマサ，合成后任务完成。

迷惑なワル妖怪

地点：竹林のおんぼろ屋敷 母屋

委托内容：有妖怪强占宴会的场所，希望能帮忙赶走他们。

攻略：进入竹林のおんぼろ屋敷中间的大房间与头上有蓝色旗子的三只妖怪对话并进入对战，获胜后向委托人汇报。

食材が足りない

地点：竹林のおんぼろ屋敷 母屋

委托内容：帮委托人钓来7条タイ。

攻略：有钱嫌麻烦的玩家可以直接去鱼良买，白天在樱花中央市的さざなみ公园的海边也可以钓到。

みんなを集めて

地点：竹林のおんぼろ屋敷 母屋（夜）

委托内容：通知三只妖怪来参加宴会。

攻略：歌ウナギ在樱町下水道，从樱花新镇的河川敷处进入往下方直走就可以看到；たびがつぱ在大森山的神社旁边，カグロ-就在竹林のおんぼろ屋敷的庭院里。再回到竹林のおんぼろ屋敷的母屋里向委托人进行汇报。

妖怪たちの宴会

地点：竹林のおんぼろ屋敷 母屋（夜）

委托内容：被邀请参加妖怪们的宴会。

攻略：与会场上的妖怪们对话询问他们的特技，再与会场中间的つづらチュン太夫对话，会进入BOSS战。打つづらチュン太夫的要点是先用集中攻击锁定其弱点，然后尽量放必杀，他身旁的两个箱子在受到一定攻击后会合上，此时玩家需要瞄准一个箱子进行攻击，如果攻击错了会受到伤害，猜中的话会集体回血。获胜后妖怪的宴会达到了高潮。

樱花中央市

ハイテンションじいさん

地点：福北病院

委托内容：帮委托人向老爷爷传话让他来医院检查。

攻略：在医院里询问头上有蓝色旗子的NPC后会得知老爷爷晚上会出现在樱花中央市的ゆきおんな附近，晚上在ゆきおんな门口与老爷爷对话却发现他的举止十分奇怪，于是决定借助ネクラマテング的力量来帮助他，ネクラマテング可在晚上的あんのん团地的树上找到，与其成为朋友后白天再去医院向委托人汇报会有十分有趣的剧情动画。

トホホなテスト结果

地点：はるこい学习塾

委托内容：找到因为成绩得分不高而无精打采的少年并让他打起精神来。

攻略：去大森山的おおもり神社找到这位少年，在其周围调查会发现トホホギス，与其对战获胜后再回到はるこい学习塾向委托人汇报。

1位になれない少年

地点：はるこい学习塾

委托内容：帮助无法成为第一名的少年找到原因。

攻略：与教室里头上有蓝色旗子的NPC对话后，用妖怪手表在旁边的房间会找到キンカク，与之对战获胜后再点击キンカク让告密者进行说教即可完成任务。

优等生はもう飽きた

地点：はるこい学习塾

委托内容：身为优等生的委托人居然想成为不良少年。

攻略：去樱花新镇的ひとなし路地里比较好找到グレルりん，给其投食拉面会增加好感度，成为朋友后再去委托人处汇报。借用グレルりん的力量，委托人变为了不良少年并跑出了补习班，追去樱花新镇的Jungle hunter与其对话后再追随其去团团坡道的かわしま商店，最后委托人又说要去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド，追上委托人后用妖怪手表找到グレルりん，将其打败取消附身效果，最后与委托人对话即可完成任务。

新人さんサボり中

地点：学生通り

委托内容：帮委托人找到上班时间溜号的新人。

攻略：去樱花中央市的さざなみ公园找到新人，用妖怪手表调查其周围会发现ダラケ刀，将其打败后新人会恢复正常，最后向委托人报告。

もっとこねたい少年

地点：樱花中央车站前广场

委托内容：帮委托人把点心——コ-ネルサンダ-变得更好吃。

攻略：将ねりあめ、ぜつぴん牛乳和10元ガム交给委托人。

眠たい受验生

地点：モグモグバ-ガ-

委托内容：帮助为考试而熬夜学习的少年解决他的烦恼。

攻略：将レバニラ、荣妖ドリンク和スタミナム交给委托人，再用妖怪手表调查其周围会发现ひも爷，将其打败后再向委托人汇报。

决断できない男

地点：モグモグバ-ガ-

委托内容：委托人不知道从准备的三个礼物中该选哪个送女朋友。

攻略：为委托人带来サンタク老师。晚上在樱花新镇さんかく通り的树上调查会发现サンタク老师，由于出现几率较小，与其成为朋友可能会花费较长时间，其喜欢的料理是牛奶。成为朋友后向委托人汇报。

でんぱパクパクおいしいな

地点：樱花中央站（夜）

委托内容：因车站里的手机信号不好车站管理处接收到了大量的投诉。

攻略：在车站里与头上有蓝色旗子的NPC对话，用妖怪手表在车站里调查身上有妖气的人的周围会发现でんぱく小僧，找到三只でんぱく小僧并将其打败后向车站管理员报告。

あともう100元

地点：ピコピコランド

委托内容：说服沉溺于游戏中的テッペイ停止游戏。

攻略：与テッペイ对话后用妖怪手表调查其周围会发现妖怪しょうブシ，将其打败后向委托人报告。

ハイパ−おにごっこ

地点：ピコピコランド

委托内容：与テッペイ他们捉迷藏。

攻略：在规定的五分钟内找到八个人。

オトコをみがけ！

地点：さざなみ公园旁边的咖啡店カフェ・オシャレンヌ

委托内容：委托人的男朋友最近表现得很奇怪，希望能查清原因。

攻略：去跑腿巷フラワ−ロ−ド的お花见寿司没能找到，然后去团团坡道的あんのん团地会找到正在进行锻炼的委托人的男朋友。用妖怪手表调查其周围会发现メラメライオン，将其打败后再与委托人男友对话，最后向委托人汇报。

ビ−チのゴミ拾い

地点：さざなみ公园

委托内容：帮忙清理沙滩上的垃圾。

攻略：调查沙滩上的光点拾完垃圾后，向委托人汇报，之后再向公园的管理人汇报时管理人却突然发火了。用妖怪手表调查其周围会发现雷オトン，将其击败后再次与管理人对话，最后回到委托人处汇报。

やめられないパシリ

地点：ヨロズマ−トさくら中央シティ店

委托内容：让一旦被拜托就无法拒绝别人的委托人变得可以拒绝他人。

攻略：去樱花新镇调查有妖气反应的草丛，找到ムリカベ并与其成为朋友，回到委托人处进行汇报。然后去ピコピコランド会出现搞笑的反转剧情动画。

ちからなき作业员

地点：工事现场

委托内容：委托人不知为何浑身无力，帮他恢复正常。

攻略：去フラワ−ロ−ド的中华料理店タイヨ−轩买来レバニラ，与其对话后发现收效甚微，于是需要借助チカラモチ的力量来帮委托人恢复力气。チカラモチ可以在樱花新镇的鱼屋的十字路口附近的车下找到，对战时可对其投食饭团增加好感，成为朋友后再向委托人汇报即可完成任务。

お父さんがんばりすぎ

地点：さくらビジネスガ−デンビル

委托内容：委托人的父亲一直埋头于工作，这让她很是担心。

攻略：去さくらビジネスガ−デンビル的七楼找到委托人的父亲，与其对话后发现虽然他觉得对不起女儿，但今天还要熬夜加班。向一楼大厅的委托人汇报后她越来越担心父亲了。于是需要借助ダラケ刀的力量来改变她父亲工作狂的现状。ダラケ刀可以在大森山的废トンネル找到，对战时可对其投食饮料会增加好感。与其成为朋友后再去找委托人的父亲会发生剧情动画，最后去一楼大厅向委托人报告即可。

ダイエットは明日から

地点：さくらビジネスガ−デンビル

委托内容：本来约好一起减肥的朋友听说不但没有开始减肥还狂吃蛋糕。

攻略：去さざなみ公园旁边的咖啡店カフェ・オシャレンヌ与头上有蓝色旗子的NPC对话，发现她说要减肥貌似也只是嘴上说说而已，用妖怪手表调查其周围会发现妖怪口だけおんな，将其打败后再回到委托人处进行汇报。

おもくるしい会议

地点：さくらビジネスガ−デンビル

委托内容：会议的氛围貌似十分沉重。

攻略：去樱花中央市的学生通り的树上可找到ホノボ−ノ，对战时可给其投食面包类食品增加好感。成为朋友后带着ホノボ−ノ再次回到ビジネスガ−デンビル的七楼进入会议室会发生剧情动画，最后向委托人汇报。

美人ママさんのお愿い

地点：ゆきおんな

委托内容：白天从ゆきおんなの里道进入ゆきおんな，会被拜托帮忙买东西。

攻略：先将超级黑蜜交给委托人，没有的玩家可以去樱花新镇的Jungle Hunter进门左侧处的售货员那里购买。去どんこ池处会遇见ノがッパ，再去往上流会看到ふじのやま，对战获胜后可采摘すっきりハ−ブ，（在这里会看到ゆきおんな的妈妈桑的超萌的真面目！）回去交给委托人后就可以完成任务并与ゆきおんな成为朋友。

マイクは绝对离さない

地点：ゆきおんな（夜）

委托内容：帮助被妖怪缠身话筒不离手的大叔。

攻略：与委托人对话后再与身上溢满妖气的大叔对话，用妖怪手表调查其周围会发现歌ウナギ，对战获胜后再向委托人汇报。

夜の墓场に捧げる刀

地点：福北病院

委托内容：帮忙调查正天寺里某座有点历史渊源的墓碑。

攻略：晚上带着落ち武者刀（在妖魔界あらくれ街道打“白ゲンマ将军”会掉落）来到天正寺后面的墓碑前会出现くしゃ武者，对战获胜后可与其成为朋友。

跑腿巷

家から出ない少年

地点：フラワ−ロ−ド

委托内容：让委托人的家里蹲儿子恢复原样。

攻略：去あんのん团地的C304与委托人的儿子对话，去旁边的C303用妖怪手表调查会发现妖怪ヒキコウモリ，与其对战获胜后来到楼下的公园与秋千处的两个女孩对话，带着わすれん帽回到C304与男子对话，最后向委托人汇报。

カリスマ诞生

地点：フラワ−ロ−ド カリスマスタイル

委托内容：帮烦恼的客人选衣服。

攻略：去フラワ−ロ−ド的どっこい书店与在杂志书架前的サトちゃん对话，再去さざなみ公园找到マイちゃん打听潮流秘籍，之后告密者会提议借助妖怪シャレこ妇人的力量。シャレこ妇人可以在团团坡道的こっそり空地或者ないしょの横道等地找到。成为朋友后回到委托人处就可以欣赏美艳动人的豹纹大妈了。

あれも嫌いこれも嫌い

地点：フラワ−ロ−ド タイヨ−轩

委托内容：改变委托人女儿的挑食习惯。

攻略：在タイヨ−轩中用妖怪手表调查会发现キライ鱼，将其打败后向委托人汇报。

モレそうなアイドル

地点：フラワ−ロ−ド 北风ラ−メン

委托内容：委托人店里的店员去了樱花中央市ヨロズマ−ト上厕所后就没回来。

攻略：去樱花中央市ヨロズマ−ト的厕所里与店员对话后用妖怪手表调查会发现モレゾウ，将其打败后再向委托人汇报。

无驮遣いにご用心

地点：こかげ通り

委托内容：委托人老是浪费零花钱买一些自己不需要的东西。

攻略：去ワクワクポケット，用妖怪手表调查会发现ムダヅカイ，将其打倒后再去フラワ−ロ−ド 会发生剧情动画，进入フラワ−ロ−ド右侧的商店街的细道会再次发现ムダヅカイ，对战获胜后向委托人汇报。

ウルトラおにごっこ

地点：こかげ通り

委托内容：与タク和他朋友们捉迷藏。

攻略：在五分钟内找到十个人。

思い出のタイムカプセル

地点：たそがれ通り

委托内容：委托人无法想起自己将时光胶囊埋在何处。

攻略：用妖怪手表调查委托人周围会发现妖怪ヒョウヘンヌ，将其打败后再次询问会得知时间胶囊埋在さくら第一小学校，在操场右侧的树下调查光点会捡到时间胶囊（タイムカプセル），向委托人汇报。

结婚してくだしゃい!

地点：めつけもん（夜）

委托内容：帮他找到适合求婚的戒指。

攻略：将火のゆびわ交给他。没有的玩家可以用プレ-リング和ルビ-进行合成。

ブロマイドを探せ!

地点：めつけもん（夜）

委托内容：解开暗号并找到偶像的照片。

攻略：

①人がいない路地の掲示板に！——调查樱花新镇通向大森山路旁的ひとなし路地，调查进去直走的一个公告栏，会得到掲示板のメモ。

②钱汤に行った时にみた气がするなあ——去团团坂道さくらの汤，调查自动贩卖机旁边的海报，会得到アイドルのポスタ-。

③ピコピコに咲く一轮の花でキュン！——去樱花中央市的游戏厅ピコピコランド，调查洗手间旁的海报会得到なつかしいブロマイド。与さざなみ公园的NPC对话会得到最新のブロマイド，晚上再向めつけもん里的委托人汇报。

ボス猫を探せ

地点：コ-インランドリ

委托内容：委托人深受调皮捣蛋的流浪猫的困扰。

攻略：在晚上的跑腿巷找到五只流浪猫，回到コ-インランドリ调查椅子附近会发现ワルニャン，击败他后白天向委托人汇报即可。

ノガッパを救え再び

地点：コ-インランドリ

委托内容：帮ノガッパ找回丢失的便当。

攻略：イルカの水槽在樱花中央市海滩边的海豚水族箱，调查光点可获得すてられた杂志；オフィスビルの前是指樱花中央市的さくらビジネスガ-デンビル，调查门口的光点会得到空っぽのペットボトル；在おつかい横丁の河川敷的靠近桥的河滩附近调查会发现穴のあいたバケツ。由于没找到ノガッパ丢失的便当需要再回到コ-インランドリ跟他对话，得知ノガッパ还去过一次さざなみ公园，于是前往さざなみ公园最左侧的防波堤并用妖怪手表调查会发现ミチクサメ，对战获胜后才发现便当已经被ミチクサメ吃掉了，不得已只有把きゅうり（可在フラワ-ロ-ド的八百屋购买）交给ノガッパ，吃下きゅうり后兴高采烈的ノガッパ就不再计较此事了。

びんぼ-家族

地点：あんのん团地 B-104

委托内容：帮助因贫穷而烦恼着的一家人。

攻略：与房间里的所有人对话后，用妖怪手表调查周围会发现びんボ-イ，对战获胜后再向委托人汇报，并可以与びんボ-イ成为朋友。

家贷取立て

地点：あんのん团地 A-202

委托内容：找回委托人藏在樱花中央市工事现场的东西。

攻略：从进门左上方的楼梯来到工事现场二楼，进入最近的房间后调查墙角有一堆汽油罐的地方会得到自作の爱のポエム集。将其拿去给委托人即可。

いわくつきの部屋

地点：あんのん团地

委托内容：调查有奇怪现象发生的三个房间。

攻略：进入A-103用妖怪手表调查会发现おすべり，在A-204调查会出现むらまさ，在A301里的是ゲンマ将军，将他们分别击败后向委托人报告。

眠れぬサラリ-マン

地点：かげむら病院（夜）

委托内容：把进入かげむら病院未归的同事带回来。

攻略：在かげむら病院地图的最下方阳台上通过藤蔓爬上三楼，与委托人同事旁边的フゥミン对话后选"はい"会进入对战，对战获胜后向委托人报告。

微风山丘

売れないお笑い芸人

地点：ひょうたん池公园

委托内容：帮助冷场的搞笑艺人。

攻略：与两位搞笑艺人和旁边的观众对话，去ヨロズマ-トそよ风ヒルズ店与经纪人（マネジャ-）对话，用妖怪手表调查其周围会发现わらえ姐，对战获胜后向委托人汇报。

公园はキレイに!

地点：ひょうたん池公园

委托内容：召集志愿者来帮忙打扫公园的卫生。

攻略：与公园里头上有蓝色旗子的NPC对话，对话完后用妖怪手表调查会在他们身边分别发现ジミ-、つづかな僧和ダラケ刀。将它们打败后晚上再去樱花中央市的工事现场找メラメライオン，与其成为朋友后再回到公园向委托人汇报。

モテモテ！セ-ルスマン

地点：ひょうたん池公园

委托内容：帮委托人找他的后辈。

攻略：去えびす台找到委托人的后辈，告密者发现其被妖怪附身了，用妖怪手表调查在车库门口会发现モテモテ，对战获胜后再与来到此地的委托人对话，去跑腿巷的かげむら病院与モテマク-ル成为朋友（其喜欢的食物是面包）后再向委托人汇报。

さわられたノガッパ！？

地点：ひょうたん池公园（夜）

委托内容：帮忙救回被奇怪的妖怪带走的ノガッパ的朋友。

攻略：去さざなみ公园上方的防波堤处可找たびがッパ，与其对话后再去往大森山的废トンネル门口，会发生剧情动画，与たびがッパ会得知带走ノガッパ朋友的妖怪是ベンケイ，进入山洞右转坐上路边的矿车，下车后右转沿着路一直走，在左上的尽头改变矿车轨道，再沿着路上右边的木板桥坐矿车，下车后往地图下方走会看见ベンケイ，对战获胜后即可成功解决。

人生最大のピンチ

地点：ひょうたん池公园博物馆 一楼

委托内容：委托人希望能找到父母喜欢的东西并带着这些向他们赔罪。

攻略：将特上しもふり（可在フラワ-ロ-ド的肉店买到）和ふか～い汉方（可在晚上的福北病院买到）交给委托人。

おじさんの长话

地点：ひょうたん池公园博物馆 二楼

委托内容：想办法改善被客人投诉废话太多的委托人。

攻略：与二楼头上有蓝色旗子的NPC对话，在二楼右侧房间转动的大星星右边的两个展品之间用妖怪手表调查会发现ナガバナ，对战获胜后会与ナガバナ成为朋友，最后向委托人报告。

激レアプラモを手に入れろ

地点：えびす台

委托内容：帮委托人找来珍稀的模型玩具作为给他儿子的生日礼物。

攻略：去樱花中央市的ビジネスビル，在一楼与头上有蓝色旗子的NPC对话，坐电梯上四楼找到ゴクド-并与其对战，获胜后会得到激プラモデル，最后向委托人汇报。

なくしたイヤリング

地点：リリイガ-デン

委托内容：帮他找到丢失的耳环。

攻略：来到リリイガ-デン门外上庭院里的楼梯沿着小平台走拾起地上的光点，发现都不是耳环再回到リリイガ-デン内与委托人对话，再出门与右侧的小女孩对话，调查附近的楼梯会找到妖怪しどろもどろ，对战获胜后再与小女孩对话，最后将耳环还给委托人。

滝の祠に捧げる花

地点：ひょうたん池博物馆

委托内容：从委托人处得知大森山的瀑布里有个隐藏的祠堂。

攻略：进入おおもり山の废トンネル后右转坐上路边的矿车，下车后右转沿着路一直走，在左上的尽头改变矿车轨道，再沿着路上右边的木板桥坐矿车，下车后往地图右上方右方会出现一道A等级的门锁，解开门锁后进入洞穴，下矿车后再坐上通往地图上方的矿车，在地图右上角会捡到“亲方の油”，利用捡到的油可以修好地图中间的手闸，变换矿车轨道后再上矿车来到一有S等级的门前，解开门锁再走一段路就可以进入瀑布后面隐藏的祠堂，在祠堂里献上いにしえの花（在妖魔界的えつけん回廊打“白おしつしょう”会掉落），会出现だいだらぼっち，对战获胜后可与之成为朋友。

天狗の鼻を折れ

地点：干治家

委托内容：探索もののけ道。

攻略：进入もののけ道后一直往地图右上走，调查有叹号的大岩石并献上“强风のうちわ（在无限地狱打ドケチング会掉落）”后会出现“天狗”，与其对战获胜后可称为朋友。

妖魔界

雪のアクセサリ–

地点：はらぺこ峠

委托内容：向ふぶき姬证明自己的实力。

攻略：在与ふぶき姬的对战中获胜，会得到用于合成S级妖怪的道具——白银のかみどめ。

若さの秘诀

地点：はらぺこ峠

委托内容：战胜老いらん为告密者得到保持年轻的秘方。

攻略：在与老いらん的对战中获胜，会得到用于合成S级妖怪的道具——生命のおしろい。

うそつき山のガリ王子

地点：うそつき山

委托内容：解开与ガリ王子的误会。

攻略：在与ガリ王子的对战中获胜，会得到用于合成S级妖怪的道具——雪王のマント。

オレ样はビビらねえ！

地点：うそつき山

委托内容：让デビビラン领受教训。

攻略：在与デビビラン的对战中获胜，会得到用于合成S级妖怪的道具——邪心のかたまり。

りゅ–くんは顽张るのだ！

地点：あらくれ街道

委托内容：从龙神处获得能让りゅ–くん的能力觉醒的宝珠。

攻略：在与龙神的对战中获胜，会得到用于合成S级妖怪的道具——龙神玉。

编号	妖怪	等级	出现场所	喜欢的食物	备注
1	ぶようじん防	E	团团坡道 自动贩卖机的下面	饭团类	–
2	がらあきん防	C	跑腿巷 あんのん团地	饭团类	【进化】当ぶようじん防达到18级时可进化成がらあきん防
3	さきがけの助	B	团团坡道 こひなた通り的自动贩卖机下面（白天）	饭团类	–
4	ダラケ刀	E	大森山　废トンネル　洞窟	饮料类	–
5	ザンバラ刀	E	樱花中央市　工事现场	饮料类	【进化】当ダラケ刀达到20级时可进化为ザンバラ刀
6	ダララだんびら	C	樱花中央市　工事现场	饮料类	–
7	ちからモチ	D	樱花新镇　鱼屋の交差点　自动贩卖机的下面	饭团类	–
8	やきモチ	D	樱花中央市　さくらビジネスガ–デンビル	饭团类	–
9	カブトさん	D	团团坡道　おんぼろ屋敷	蔬菜类	–
10	ゲンマ将军	A	妖魔界　あらくれ街道	蔬菜类	【合成】将妖怪“カブトさん”与“ヨロイさん”进行合成
11	黄泉ゲンスイ	S	团团坡道　竹林のおんぼろ屋敷　离れ	蔬菜类	–
12	メラメライオン	D	樱花中央市　工事现场	肉	–
13	グラグライオン	B	樱花新镇　さくら第一小学校　校舍（夜晚）	肉	–
14	轰狮子	A	樱花新镇 さくら第一小学校的草丛中（下雨的夜晚）	肉	–
15	しょうブシ	C	跑腿巷　自动贩卖机的下面	鱼	–
16	まさむね	A	合成限定	鱼	【合成】将妖怪“しょうブシ”与“名刀マサムネ”进行合成
17	むらまさ	A	合成限定	鱼	【合成】将妖怪“しょうブシ”与“名刀ムラマサ”进行合成
18	くさなぎ	S	合成限定	鱼	【合成】将妖怪“しょうぶし”与“神剑クサナギ”进行合成
19	ベンケイ	B	微风山丘　えびす台　自动贩卖机的下面	料理	–
20	からくりベンケイ	B	微风山丘　ひょうたん池博物馆（夜晚）	料理	–
21	やま与	B	跑腿巷　たそがれ通り　自动贩卖机的下面	饭团类	–
22	カブキ猿	A	樱花新镇　さくら第一小学校　校舍（夜晚）	饭团类	–
23	クワノ武士	B	大森山　登山道　树上（夜晚）	蔬菜类	–
24	クワガ大将	S	大森山　登山道　树上	蔬菜类	【合成】将妖怪“クワノ武士”与“大将の魂”
25	オオクワの神	S	扭蛋限定	蔬菜类	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或者红色扭蛋币可转出
26	くしゃ武者	S	无限地狱　第7层	肉	做S等级的支线委托任务可成为朋友
27	なまはげ	S	跑腿巷　あんのん团地　空房间（夜晚）	肉	连续闯五次红灯会出现
28	ズルズルづる	E	团团坡道　竹林のおんぼろ屋敷	鱼	–
29	かぜカモ	D	微风山丘　西の川	鱼	–
30	わすれん帽	E	樱花中央市　树上（夜晚）	点心类	–
31	ばか头巾	E	樱花中央市　树上（夜晚）	点心类	–
32	つづかな僧	E	团团坡道　竹林のおんぼろ屋敷	汉堡类	–
33	やめたい师	C	团团坡道　正天寺　お墓	汉堡类	【进化】つづかな僧达到15级可进化成やめたい师
34	もうせん和尚	C	团团坡道　あんのん团地　B–201	汉堡类	–
35	わらえ姐	D	团团坡道　お团子台　树上（白天）	面包类	–
36	青くちびる	C	团团坡道　お团子台　树上（夜晚）	面包类	–

TIPS：进入妖魔界各个场景的方法是在妖魔界的回廊两侧找寻栏杆破损的地方，然后直接跳下去。



37	バクロ婆	D	团团坂道　竹林のおんぼろ屋敷	拉面类	–
38	ババア–ン	B	合成限定	拉面类	【合成】】将妖怪“バクロ婆”与“わらえ姐”进行合成
39	ドクロ婆	C	跑腿巷　かげむら医院 3层　车椅子	拉面类	–
40	モテモ天	D	樱花中央市　树上	面包类	–
41	モテマクール	A	跑腿巷　かげむら医院	面包类	–
42	モテヌス	A	樱花中央市オフィス街　自动贩卖机的下面（夜晚)	面包类	–
43	でんぱく小僧	D	团团坂道　电线杆上	饭团类	–
44	でんじん	A	无限地狱	饭团类	–
45	はつでんしん	S	无限地狱	饭团类	–
46	うんがい镜	C	微风山丘　树上	料理	在主线任务中即可成为朋友
47	ヤミ镜	A	微风山丘　树上（夜晚）	料理	–
48	まぼ老师	C	微风山丘　自动贩卖机的下面	料理	–
49	かげ老师	C	樱花中央市　工事现场（夜晚）	料理	–
50	ほう老师	B	跑腿巷　かげむら医院	料理	–
51	さ与りちゃん	B	微风山丘　ひょうたん池博物馆（夜晚）	蔬菜类	–
52	よつめ	B	樱花新镇　さくら第一小学校　校舍の中（夜晚）	蔬菜类	–
53	天狗	S	微风山丘 もののけ道	点心类	完成S级支线任务可成为朋友
54	ほむら天狗	S	团团坂道　月见峠　树上（白天)	点心类	–
55	キュウビ	S	S级支线任务	鱼	完成S级支线任务可成为朋友
56	犬神	S	扭蛋限定	鱼	【妖怪扭蛋机】特殊扭蛋币or黄色扭蛋币
57	だるだるま	E	樱花新镇　自动贩卖机的下面	面包类	面包类
58	だるまっちょ	B	团团坂道　こひなた站前通り　自动贩卖机的下面	面包类	【合成】将妖怪“だるだるま”与“ちからモチ”进行合成
59	ゴリだるま	B	樱花新镇　さくら第一小学校　校舍の中（夜晚）	面包类	–
60	ムリカベ	E	樱花新镇　あちこちの草丛中	拉面类	–
61	むりだ城	A	妖魔界	拉面类	【进化】ムリカベ达到29级时可进化为むりだ城
62	シロカベ	A	妖魔界	拉面类	–
63	ヨロイさん	D	团团坂道　竹林のおんぼろ屋敷	蔬菜类	–
64	モレゾウ	C	樱花新镇　さくら第一小学校　草丛中（白天）	饭团类	–
65	ブルファアント	C	樱花新镇　さくら第一小学校　草丛中（夜晚）	饭团类	–
66	トオセンボン	D	樱花中央市　工事现场（夜晚）	牛奶	–
67	くろがねセンボン	D	樱町地下水道	牛奶	–
68	ふじのやま	C	大森山　废トンネル	饭团类	–
69	さくらのじま	B	微风山丘　ひょうたん池博物馆（夜晚)	饭团类	–
70	グレるりん	E	樱花新镇　ひ与なし路地	拉面类	–
71	ゴクド–	B	微风山丘　ひょうたん池博物馆（夜晚）	拉面类	–
72	アニ鬼	A	微风山丘　ひょうたん池　船上	拉面类	–
73	武者かぶ与	B	大森山　登山道　树上（夜晚)	蔬菜类	–
74	カブト无双	S	樱花新镇 鱼屋の交差点　树上（夜晚）	蔬菜类	–
75	オオツノノ神	S	大森山　登山道（夜晚）	蔬菜类	–
76	ドウカク	C	樱花中央市　工事现场（夜晚）	牛奶	–
77	ギンカク	B	樱花中央市　工事现场（夜晚）	牛奶	【合成】将两只妖怪“ドウカク”进行合成
78	キンカク	A	合成限定	牛奶	【合成】将两只妖怪“ギンカク”进行合成
79	プラチナカク	S	微风山丘　ひょうたん池公园　树上（夜晚)	牛奶	【合成】将妖怪“キンカク”与道具“プラチナゴット”进行合成
80	ロボニャン	A	樱花中央市　工事现场3层　垃圾堆中	鱼	–
81	ゴルニャン	S	扭蛋限定	鱼	【妖怪扭蛋机】特殊扭蛋币or橘色扭蛋币
82	だいぼらぼっち	S	S级支线任务	蔬菜类	完成S级支线任务会成为朋友
83	うみぼうず	S	樱花中央市　さざなみ公园　海（雨天)	蔬菜类	–
84	しゃれこ妇人	E	团团坂道　こっそり空地	汉堡类	–
85	カラカラさん	C	微风山丘　あちこち草丛中	汉堡类	【合成】将妖怪“しゃれこ妇人”与“モテモ天”进行合成
86	ほね美人	B	微风山丘　ひょうたん池博物馆	汉堡类	–
87	セミまる	E	樱花新镇　团团坂道　树上	饮料类	–
88	カゲまる	C	微风山丘　树上	饮料类	【进化】セミマル达到21级可进化カゲまる
89	ヒグラシまる	B	微风山丘　ひょうたん池公园　树上（白天）	饮料类	–
90	さむガリ	E	大森山　どんこ池	拉面类	–
91	ガリ王子	S	大森山　どんこ池（白天）	拉面类	【合成】将妖怪“さむガリ”与道具“雪王マント”进行合成
92	あつガルル	S	无限地狱　第7层	拉面类	–
93	ジャバニャン	D	无限地狱　第56层	鱼	メインクエスト中
94	トゲニャン	B	樱花中央市　オフィス街（白天）用妖怪手表调查停车场移动的篮球	鱼	【合成】将妖怪“ジバニャン”与“イガイガグリ”进行合成
95	ワルニャン	B	樱花中央市　オフィス街（夜晚）用妖怪手表调查停车场移动的篮球	鱼	【合成】将妖怪“ジバニャン”与“グレるりん”进行合成
96	ノガッパ	D	樱花新镇　西の川	蔬菜类	–
97	たびガッパ	A	团团坂道　东の川或跑腿巷　かげむら医院	蔬菜类	【进化】ノガッパ达到32级可进化为たびガッパ

98	なみガッパ	A	樱花中央市　海（白天）	蔬菜类	–
99	コマさん	D	无限地狱	牛奶	–
100	ししコマ	A	妖魔界　えつけん回廊	牛奶	–
101	コマじろう	D	团团坡道　おんぼろ屋敷	牛奶	–
102	与らじろう	A	跑腿巷　かげむら医院	牛奶	–
103	バク	D	团团坡道　竹林の道　竹林	饮料类	–
104	ハク	C	跑腿巷　あんのん团地	饮料类	–
105	キュン太郎	C	大森山　神社　草丛中	汉堡类	–
106	ズキュキュン太	B	妖魔界　えつけん回廊	汉堡类	【合成】妖怪“キュン太郎”与“爱のシャク”进行合成
107	里キュン太	A	妖魔界　えつけん回廊	汉堡类	–
108	ゆきおんな	B	樱花新镇　さくら第一小学校　校舍（夜晚）	点心类	–
109	ふぶき姫	S	合成限定	点心类	【合成】将妖怪“ゆきおんな”与“白银のかみどめ”进行合成
110	百鬼姬	S	扭蛋限定	点心类	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或者桃色扭蛋币可转出
111	ワカメくん	E	樱花中央市　さざなみ公园　海	拉面类	–
112	コンブさん	E	樱花中央市　さざなみ公园　海（夜晚）	拉面类	–
113	メカブちゃん	D	樱花中央市　さざなみ公园　海	拉面类	–
114	うらやましろう	E	团团坡道　こつそり空地	拉面类	–
115	つまみぐいのすけ	D	跑腿巷　草丛中	拉面类	–
116	ひも爷	E	樱花新镇　怪しい路地里　垃圾堆中	饭团类	–
117	くいい爷	B	樱花新镇　怪しい路地里　垃圾堆中	饭团类	–
118	こめ爷	B	妖魔界	饭团类	–
119	びんボ–イ	D	樱花中央市　塾への近道　垃圾堆（夜晚)	牛奶	–
120	らくてん童	C	樱花中央市　塾への近道 垃圾堆（白天)	牛奶	–
121	ぜつこう蝶	D	大森山　树上（白天）	饮料类	–
122	ゼッコウ蝶	D	大森山　树上（夜晚）	饮料类	–
123	サイコウ蝶	A	跑腿巷　かげむら医院	饮料类	【合成】将妖怪“ぜつこう蝶”与“ゼッコウ蝶”进行合成
124	アゲアゲハ	S	大森山　登山道	饮料类	–
125	ホノボ–ノ	C	樱花中央市　学生通り　树上	面包类	–
126	ヒョウヘンヌ	A	妖魔界　うそつき山	面包类	【合成】将妖怪“ドンヨリ–ヌ”与“ノホホ–ン”进行合成
127	ヒョウヘンナ	A	妖魔界　うそつき山	面包类	–
128	サンタク老师	B	樱花新镇　さんかく通り　树上（夜晚)	牛奶	–
129	ふくろじい	B	樱花新镇　さくら第一小学校　校舍（夜晚）	牛奶	–
130	さいの目入道	A	妖魔界	点心类	–
131	ゾロ目大明神	A	微风山丘　自动贩卖机的下面	点心类	–
132	雷オトン	A	团团坡道　お团子台　电线杆上（夜晚）	肉	–
133	绝オジイ	S	团团坡道　お团子台　电线杆上（雨夜晚）	肉	–
134	圣オカン	S	无限地狱　第3层	蔬菜类	–
135	心オバア	S	扭蛋限定	蔬菜类	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或者绿色扭蛋币可转出
136	みちび鬼	E	樱花新镇　あちこちの草丛中	点心类	–
137	えこひい鬼	D	樱花中央市　ゆきおんなの里道	点心类	–
138	かたのり小僧	E	团团坡道　おんぼろ屋敷	点心类	–
139	かたのり亲方	C	团团坡道　废トンネル　东の洞窟	点心类	【合成】将妖怪“かたのり小僧”与“亲方ダンベル”尽心个合成
140	ぎつくり男	B	团团坡道　废トンネル	点心类	–
141	ネガティブ–ン	E	樱花新镇　树上或者樱花新镇　路地里	饮料类	–
142	ジャネガブ–ン	C	樱花新镇　树上	饮料类	【进化】通过ネガティブ–ン进化而成
143	かゆかゆ	A	樱花新镇　树上（雨）	饮料类	–
144	ジミ–	E	樱花新镇	饭团类	–
145	カゲロ–	B	よそ风ヒルズ　もののけ道	饭团类	【进化】通过ジミ–进化而成
146	カイム	A	跑腿巷　かげむら医院	饭团类	–
147	ヒキコウモリ	D	大森山　废トンネル	肉	–
148	ドジコウモリウ	A	妖魔界　うそつき山	肉	【合成】将妖怪“ヒキコウモリ”与“ネクラマテング”进行合成
149	ヤドコウモリ	A	妖魔界　あらくれ街道	肉	–
150	ぎしんあん鬼	D	樱花新镇	料理	–
151	ガ鬼	D	樱花中央市　塾への近道	料理	–
152	あまのじゃく	B	微风山丘　ひょうたん池博物馆（夜晚）	料理	–
153	ネクラマテング	C	跑腿巷　あんのん团地　树上（夜晚）	蔬菜类	–
154	ヨミテング	B	跑腿巷　あんのん团地　树上（白天）	蔬菜类	–
155	魔ガサス	A	跑腿巷　たそがれ通り　树上（白天）	蔬菜类	【妖怪扭蛋机】用特殊的“わくわく扭蛋币”可转出
156	ウ魔	A	跑腿巷　こかげ通り　树上（夜晚）	蔬菜类	–
157	デビビル	A	妖魔界　街道	拉面类	–
158	デビビラン	S	樱花中央市　学生通り　车下（白天）	拉面类	【合成】将妖怪“デビビル”与“邪心のかたまり”进行合成

159	虫齿男爵	S	妖怪扭蛋机（特殊扭蛋币）	拉面类	–
160	ドケチング	S	无限地狱	肉	–
161	ヤミまろ	S	樱町地下水道　ボス	肉	樱町地下水道
162	イガイガグリ	E	樱花新镇　树上	面包类	–
163	チクチクウニ	D	樱町地下水道　水中	面包类	–
164	ヨコドリ	E	大森山　草丛中	汉堡类	–
165	はらおドリ	D	樱花中央市　さくらビジネスガ–デンビル	汉堡类	–
166	トホホギス	E	大森山　树上	面包类	–
167	ブカッコウ	C	跑腿巷　树上	面包类	–
168	死神鸟	A	团团坂道　鸟饲家　隐し部屋	面包类	完成关于鸟饲的支线任务——怪鸟コレクション②后，打开其家中隐藏的房间即可找到死神鸟
169	じんめん犬	E	团团坂道　こっそり空き地　垃圾堆中或者无限地狱	料理	–
170	かおベロス	B	樱花新镇　さくら第一小学校　校舍の中（夜晚）	料理	【合成】将两只妖怪“じんめん犬”进行合成
171	三途の犬	A	妖魔界	料理	–
172	じめりんぼう	E	樱花新镇　さびしげな水路	饮料类	–
173	雨ふらし	B	樱町地下水道　水中	饮料类	–
174	こおりんぼう	E	樱町地下水道	饮料类	–
175	化けあられ	B	樱町地下水道	饮料类	–
176	たらりん	D	樱町地下水道（微风山丘附近）	饮料类	–
177	ロだけおんな	D	樱花中央市　さくらビジネスガ–デンビル	面包类	可通过支线委托任务成为朋友
178	おつぼね样	C	樱花中央市　オフィス街　自动贩卖机的下面（白天）	面包类	–
179	ドンヨリ–ヌ	D	樱花中央市　塾への近道　垃圾堆中	面包类	主线任务中会成为朋友
180	ならず者	C	跑腿巷　商店街の细道	牛奶	–
181	へこ鬼神	A	跑腿巷　かげむら医院	牛奶	–
182	おすべり样	A	跑腿巷　かげむら医院	点心类	–
183	おしっしょう	A	妖魔界	点心类	–
184	しわくちゃん	B	微风山丘　えびす台　草丛中	牛奶	–
185	老いらん	S	合成限定	牛奶	【合成】将妖怪“しわくちゃん”与“生命のおしろい”进行合成
186	ふじみ御前	S	扭蛋限定	牛奶	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或紫色扭蛋币可转出
187	フウミン	S	无限地狱	点心类	–
188	おねむの精	S	无限地狱	点心类	–
189	ツチノコ	E	团团坂道　ひみつの抜け道	汉堡类	–
190	フクリュウ	A	无限地狱	汉堡类	【合成】将妖怪“ツチノコ”与“幸福のしずく”进行合成
191	ツチノコパンダ	A	邂逅通信	汉堡类	通过邂逅通信在さすらい莊可得到
192	笑ウツボ	D	大森山　どんこ池（白天）	肉	–
193	歌ウナギ	C	大森山　どんこ池（夜晚）	肉	–
194	大蛇のツボ	C	团团坂道　ひがん山トンネル　川（夜晚）	肉	–
195	キライギョ	D	樱花中央市　西の川	肉	–
196	ゾウオ	B	樱花中央市　西の川	肉	–
197	ギャクジョウウオ	A	跑腿巷　东の川（夜晚）	肉	–
198	りゅ–くん	D	无限地狱　3层4层	料理	主线任务中可成为朋友
199	神龙	S	团团坂道　竹林の道　竹林（白天)	料理	【合成】将“りゅ–くん”与特殊道具“龙神玉”进行合成
200	青龙	S	无限地狱 第4层	料理	–
201	ボ–防	C	跑腿巷　たそがれ通り　草丛中（白天）	点心类	【妖怪扭蛋机】用特殊的“わくわく扭蛋币”可转出
202	しどろもどろ	B	跑腿巷　こかげ通り　草丛中	点心类	–
203	ミチクササメ	C	樱街地下水道	蔬菜类	–
204	ト–シロザメ	B	微风山丘　もののけ道	蔬菜类	–
205	ムダヅカイ	C	よそ风ヒルズ　西の川	面包类	–
206	はらわシェル	B	微风山丘　西の川（夜晚）	面包类	在大森山的神社投入100日元进行参拜会有一定机率出现
207	ナガハナ	C	跑腿巷　あんのん团地　空房间	点心类	–
208	ナガバナナ	A	跑腿巷　あんのん团地　空房间	点心类	–
209	しきるん蛇	B	樱花新镇　樱花中央市さくら第一小学校　校舍（夜晚）	鱼	–
210	すねスネ–ク	B	サンライズ通り　草丛中	鱼	–
211	まむし行司	A	妖魔界	鱼	–
212	オロチ	S	妖魔界	鱼	主线剧情中可成为朋友
213	影オロチ	S	扭蛋限定	鱼	【妖怪扭蛋机】用特殊扭蛋币或浅蓝色扭蛋币可转出
214	ブシニャン	S	与“りゅ–くん”、“ちからモチ”、“ドンヨリ–ヌ”、“バクロ婆”、“みちび鬼”、“ドウカク”、“ホノボ–ノ”、“ジバニャン”成为朋友后会解锁		
215	しゅらコマ	S	与“コマじろう”、“ししコマ”、“グラグライオン”、“メラメライオン”、“モテマク–ル”、“キュウビ”、“さくらのじま”、“ふじやま”成为朋友后会解锁		
216	イケメン犬	S	与“おつぼね样”、“じめん犬”、“おすべり样”、“へこ鬼神”、“死神鸟”、“雨ふらし”、“フウミン”、“老いらん”成为朋友后会解锁		
217	花さか爷	S	与“だいだいらぼっち”、“ひも爷”、“デビビル”、“フクリュウ”、“笑ウツボ”、“魔ガサス”、“サイコウ蝶”、“プラチナカク”成为朋友后会解锁		
218	山吹鬼	S	与“影オロチ”、“オオクワノ神”、“虫齿男爵”、“犬神”、“ふじみ御前”、“ゴルニャン”、“心オバア”、“百鬼姬”成为朋友后会解锁		

3DS下载游戏图鉴






"掌机e时代"主要以图鉴的形式，为玩家们展示和介绍任天堂e商店推出的3DS专用下载游戏和应用软件。本栏目收录了2013年5月至2013年8月期间发售的3DS下载游戏、软件共40款，每款都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升。用3DS的摄像头读取QR码可以直接进入e商店的对应下载页面，还请玩家们注意美服和日服的区别。



甜蜜幽会 猴子解谜

スイートランデブー さるつば

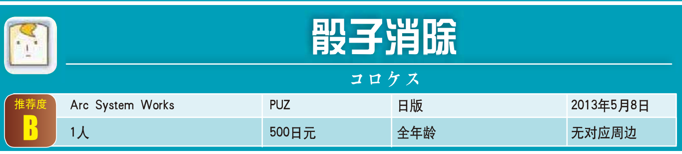
推荐度	甲南电机制作所	PUZ	日版	2013年5月8日
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边



本作是一款带动作要素的解谜类游戏。玩法规则非常简单，玩家需要操控小猴子收集完场景中所有的桃心后来到母猴子处即可过关，操作方面则需利用十字键移动以及A键来做出各种动作。游戏初始共有3个世界，每个世界共有50关，后期关卡中还有额外的收集要素"香蕉"，在一定程度上提升了难度，蜗牛、小猫等小伙伴也会陆续出现。游戏发售后开始官方还推出了收费的DLC世界，每个世界均为50关。




日服



骰子消除

コロケス

推荐度	Arc System Works	PUZ	日版	2013年5月8日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边



本作是一款消除类益智游戏。玩家需要操控小人在关卡平台上移动，通过推、拉、转动骰子，让其相同点数的面重合，然后将其消除。游戏的主要模式分为两大类。第一类是挑战模式，玩家要在3分钟的限时内尽量多消除骰子，不断进行连锁消除是获得高分的关键。而且满足特定消除条件的话，还能解开"功绩"。第二类是解谜模式，要在关卡规定的手数内消除所有的骰子，谜题配置多达50关。





日服



极速隧道3D 超强版

SpeedX 3D Hyper Edition

推荐度	Gamelion	RAC	美版	2013年5月9日
B	1人	2.99美元	全年龄	无对应周边



《极速隧道3D》是去年8月底推出的竞速游戏，极具个性的设定和优秀的素质受到了欧美玩家的肯定，《超强版》是其续作。游戏的核心玩法不变，玩家依旧以第一人称视角在隧道内部或表层极速奔驰，当眼前出现障碍物时就需及时反应、做出调整。本作改善了操作手感，不过并不包括前作中的无限、生存等模式，玩家可以在行进途中收集护盾抵御伤害，按下X键启动超强模式后行驶速度会大幅提升，分数也会成倍增长。




美服

马里奥和大金刚 迷你行动

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move

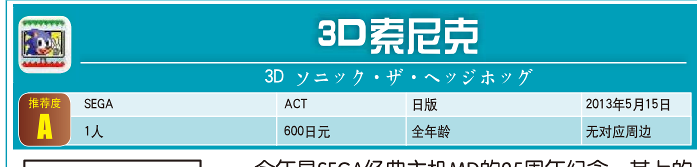
推荐度	Nintendo	PUZ	美版	2013年5月9日
A	1人	9.99美元	全年龄	无对应周边



本作是一款以马里奥和大金刚为主角的拼图解谜游戏，关卡中有许多不完整的地图和一些掉落的地图碎片，使用碎片将地图拼接完整就能指引马里奥等角色前进。在前进的过程中会有各种各样的陷阱，包括翻转、跳跃、瞬移等，玩家需在有限的时间内指引角色越过这些障碍到达终点。在主要模式中每关获得三颗小星星就能换取一颗大星星，累积一定数量的大星星能够解锁迷你游戏，包括射击、砸方块等，还能解锁娃娃收集系统。




美服



3D索尼克

3D ソニック・ザ・ヘッジホッグ

推荐度 A	SEGA	ACT	日版	2013年5月15日
	1人	600日元	全年龄	无对应周边



今年是SEGA经典主机MD的25周年纪念，其上的经典作品在3D化后也陆续登陆3DS。本作不仅对应立体显示，还新加入了回旋冲刺动作以及关卡中的存档和舞台选择功能。玩家要操作索尼克打倒敌人，收集金环的同时通过6种地形。每个地形分成三个区域，设置了众多机关等待玩家挑战，在第三个区域中要打倒蛋头博士，解救被捕捉的动物们。A/B/Y三键均为回旋跳跃，在该状态下触碰敌人可对其施加冲撞攻击。





日服

保龄球Bonanza 3D

Bowling Bonanza 3D

推荐度 C	Enjoy Gameing	SPG	美版	2013年5月16日
	1～4人	5.99美元	全年龄	无对应周边



本作是一款十分贴近现实的保龄球游戏。玩家在下屏对球的轨道、力度等进行调节，之后划动触摸笔即可打出，面面俱到的系统使得菜鸟或老手均可以很快上手。本作中包含快速游戏、街机、联赛和锦标赛共4种竞赛模式，更有大量的球馆、球道、保龄球可供选择。AI对手强度能够进行调整，总共有5种难度，而且本作还支持最多4名玩家联机同乐。游戏内置了成就系统，还可以把精彩击球的全过程保存下来随时重温。





美服

剑与士兵3D

Swords & Soldiers 3D

推荐度 B	Circle Entertainment	RTS	美版	2013年5月16日
	1人	7.99美元	12岁以上	无对应周边



在游戏中玩家需要一边驱使工人劳动赚取金币，一边雇佣军队取得战场上的胜利。可供玩家选择的种族主要有三个：维京、阿兹特克族和中国，根据各自不同的文化背景，这三个种族分别拥有独特的兵种和魔法系统。游戏主要分为战役模式和挑战模式，战役模式中玩家需要按照顺序依次进行关卡解锁，一些关卡的设定十分巧妙有趣，需要开动脑筋安排战术；挑战模式包含生存模式、勇士快跑模式和巨石模式三种趣味小游戏。





美服

着装游戏 魔法泡泡

Dress To Play: Magic Bubbles!

推荐度 C	EnjoyUp Games	ACT	美版	2013年5月16日
	1～2人	3.99美元	全年龄	无对应周边



本作的最大特色是将换装游戏和抓泡泡的小游戏合二为一，在创建好角色并按照自己的品位喜好为他们搭配好服饰后，就可以在游戏中开始进行冒险了！在关卡中玩家需要从有魔力的洗衣机中抓住尽可能多的泡泡，最终得到的泡泡越多，得到的奖励和服饰也会越多，玩家可以用它们来打扮自己在游戏中的角色。游戏中设有大量的挑战任务和装饰物件，玩家还可以在同一台机子上通过双人模式与朋友一起游玩！





美服



3D兽王记

3D 兽王记

推荐度 B	SEGA	ACT	日版	2013年5月29日
	1～2人	600日元	全年龄	无对应周边



本作是80年代SEGA于街机上发行的《兽王记》的MD移植版，再次移植于3DS平台上。为了拯救雅典娜，战士们要变身为拥有强大力量的兽人，与巨大的怪兽交战。通常状态的战士需要打倒白狼来获得能量球，获得3颗以后即可变身为兽人，使用强大的招式来挑战关底的BOSS。游戏分为5关，每关的变身兽人都不同。游戏支持线下联机来达成MD上的双打，还追加了“随机变身”系统，能够在游戏中打破规则随机变身为一种兽人。





日服

心跳配对宝贝

どぎめぎインリョクちゃん

推荐度 B	Arc System Works	ACT	日版	2013年5月29日
	1人	500日元	全年龄	无对应周边



这款名字看上去清新益智的作品实际上是一款对操作要求较高的动作类游戏。玩家操控的天使以弓箭为武器来对抗敌人，不过弓箭不能直接对敌人造成伤害，命中敌人时只能暂时麻痹对方，需要将第二支箭射出后才能将两支箭的目标快速吸引到一起，通过激烈的碰撞来消灭敌人。除此之外游戏还有简单的解谜要素，玩家要利用特殊操作弹跳到高处或破坏石块创造道路才能顺利过关，游戏共设有50个关卡等待玩家挑战。





日服

橡皮糖熊 迷你高尔夫

Gummy Bears Mini Golf

推荐度	Clockwork Games	SPG	美版	2013年5月30日
C	1～4人	5.99美元	全年龄	无对应周边



本作是一款玩法简单、风格轻松的高尔夫球游戏，只需触击和划动下屏幕就可以完成击球。游戏中有4种不同主题的球场环境、共设有30余个球洞，还有组队赛、联赛等5种不同模式可供选择。本作支持4人联机游戏，玩家操纵的是形态各异的橡皮糖熊，除了颜色上的区别外，还可以对他们进行装扮。在比赛中达成指定成就后就可以获得奖励，包括高尔夫球、球杆、衣帽、装饰品等等，还能解锁附加的迷你游戏。





美服

peakvox 立方体战略

peakvox CUBE タクティクス

推荐度	Fun Unit	SLG	日版	2013年6月5日
A	1～4人	800日元	全年龄	无对应周边



本作是一款操作名为“立方体”的不可思议的浮游体的创新战略游戏，玩家要选择有着各种效果的方块配置在战场上形成自己的阵地，并利用作战单位夺取对手的领地。在任务关卡中，根据过关时间玩家可以获得不同的奖杯，其中用最快速度完成关卡能获得黄金奖杯，非常具有挑战性。游戏支持最多4名玩家的局域网或互联网的对战，并且还可以将自己的成绩传到网上参与排名，看谁才是世界最强的立方体大师。





日服

触摸对决战车3D-2

タッチバトル战 3D-2

推荐度	Silver Star	ACT	日版	2013年6月5日
A	1人	500日元	全年龄	无对应周边



本作是《触摸对决战车3D》的续作，继承了前作火爆爽快的风格并加以改进。游戏中共有60个各具特色的关卡，十几种不同的敌方战车等待着挑战。玩家需操纵拥有强力蓄力弹的攻击型战车、或者是能张开防护罩的防御型战车，来击败关卡中的所有敌人。两种战车均通关后，还有更具挑战性的30个追加关卡在等待着各位玩家。满足一定条件后，玩家还能够获得奖牌，可开启新的模式或者要素。





日服

出租车 我是首席司机

SIMPLE DLシリーズ Vol.13 THE タクシー ～仆はカリスマ运转手～

推荐度	D3 Publisher	SLG	日版	2013年6月12日
B	1人	600日元	12岁以上	无对应周边



本作是一款以名为虹色城的城市为舞台的出租车模拟驾驶游戏。在游戏中玩家的身分是车站附近的出租车公司的司机，公司为员工制定了挣到100万的营业目标，如果达不到的话就会Game Over，所以玩家每天都得在大街上努力寻找客人。当营业额提高后，玩家可以对自己的车辆进行改造，如加装氮气系统提速，或是根据客人的建议装饰车内等。除了通常模式外，游戏还有自由模式，在这里玩家无需在意营业额，可以无拘无束地驾驶。





日服

连锁爆破

CHAIN BLASTER

推荐度	G-Style	STG	日版	2013年6月12日
A	1人	700日元	全年龄	无对应周边



本作是一款颇具创意的射击类作品。玩家没有华丽的武器来面对潮水般袭来的敌人，而是需要看准时机发射特殊子弹并击中敌机引发爆炸，被爆炸的余波触及到的敌机也会跟着发生爆炸，通过连锁反应来瞬间消灭海量敌人，以此获得大量分数。为了保证自机的存活，游戏中还可以通过消耗能量槽来发动护盾、减速等特殊能力来保护自己。此外，玩家还可以将自己的成绩上传到服务器与全世界的玩家比拼。





日服

图形拼词游戏e3

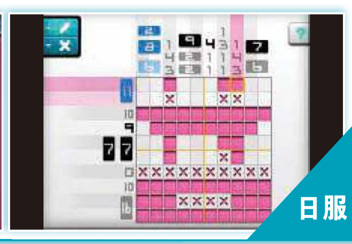
ピクロスe3

推荐度	Jupiter	PUZ	日版	2013年6月12日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边



“《图形拼词游戏e》系列”在3DS平台的第4款作品，游戏的基本规则依旧：根据横、纵两列上的数字提示，在区域内用■和×号做标记，数字表示有几个连续的■，两个数字间则至少相隔1个×号。本作在此玩法的基础上有所突破，引入了“大型数字”的要素，提示中有时会出现横跨两列的巨大数字，其表示这两列之间有相应个数的■连接在一起，这一概念进一步拓宽了玩法，也提高了游戏的难度。





日服



鲈鱼Arcade 无限

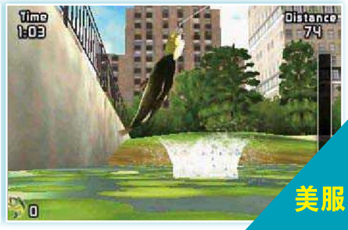
Big Bass Arcade: No Limit

推荐度 C	Big John Games	SPG	美版	2013年6月13日
	1人	6.99美元	全年龄	无对应周边



模拟钓鱼类游戏《鲈鱼Arcade》曾作为DSi ware下载游戏登陆过NDS，本作则是其在3DS平台的正统续作。大嘴鲈鱼、鲈鱼、大梭鱼等七种鱼类遨游在十多个各具特色的湖泊当中，等待玩家挥动鱼竿的那一刻。除了锦标赛模式外，超过40种挑战任务考验着玩家的钓鱼技巧，而想要轻松体验钓鱼乐趣的玩家也可以按照自己的步调自由垂钓。玩家的数据及成果都会被记录下来，尝试钓到更大的鱼、突破自己的极限也是本作的乐趣所在。





美服

变换之力2

Mighty Switch Force! 2

推荐度 B	WayForward Technologies	ACT	美版	2013年6月13日
	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边



3DS平台上"《Mighty》系列"的第2款作品，主人公依旧是女警察帕特莉夏。与一代中缉捕罪犯的主题不同，本作强调救援，女主角的全新装备高压水龙头喷出的水柱可以用于灭火和击退敌人，玩家需要把因火势被困在各地的NPC解救出来。拥有变换之力的头盔仍是解谜的关键，凭借它可以推拉场景中的物体、形成道路，或是在机关间快速穿行。下屏幕的雷达会清晰地显示玩家所要前往的目的地以及等待救援的人数。





美服

3D海豚大冒险

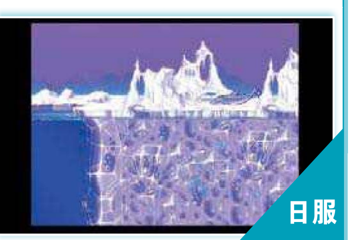
3D エコー・ザ・ドルフィン

推荐度 A	SEGA	ACT	日版	2013年6月26日
	1人	600日元	全年龄	无对应周边



本作是1993年登陆MD的同名经典游戏的3D复刻作，演绎一场以大海为舞台的动作大冒险。为了揭开同伴被龙卷风带走的谜团，海豚ECCO要前往冰之海、海底遗迹、太古之海等地点探索。针对原作较高的难度设定，本作配置了"超级海豚模式"，对应中途存档、对敌人无敌以及无需换气功能，让不擅长硬派动作的玩家也能过关。除了3D模式外，本作还收录经典模式，包含难度超高的海外版，画面显示也模拟了早期的晶体管电视。





日服

城市试炼 自由狂飙

Urban Trial Freestyle

推荐度 B	Strangelands	RAC	美版	2013年6月27日
	1人	6.99美元	10岁以上	无对应周边



本作是一款特技摩托游戏，城市中的各种设施甚至障碍物都能作为表演的舞台。玩家可以在城市间一边风驰电掣、一边使用各种华丽的技巧——后空翻、360度旋转、飞檐走壁等等。游戏中备有各种不同的引擎、车身、轮胎等部件，供玩家打造独一无二的摩托车，开发出只属于自己的驾驶风格，让车技更加华丽。游戏中还备有关卡编辑器，玩家可以创建出自己的赛道，并享受无限时的畅快驾驶。





美服

夜半怪物街 迷你版

Gabrielle's Ghostly Groove Mini

推荐度 C	Natsume	MUG	美版	2013年6月27日
	1人	3.99美元	全年龄	无对应周边



《夜半怪物街 琳泽与魔法韵律》是2011年在3DS上推出的一款风格可爱的音乐节奏游戏，女主人公琳泽因为意外灵魂脱离了肉体，想要重返人间就必须与怪物街上的同伴们跳起不可思议的舞蹈，本作是其精简后的迷你版。游戏并没有原作的装扮要素和各种迷你游戏，只提供了4首不同的歌曲以及4个场景供玩家游玩。随着玩家利用触控笔在下屏幕上的简单操作，琳泽会与吸血鬼、狼人、木乃伊等怪物一同翩翩起舞。





美服

实写 豆丁机器人

实写でちびロボ!

推荐度 B	Nintendo	ACT	日版	2013年7月3日
	1人	1500日元	全年龄	对应无意识通信



豆丁机器人是一个专门帮助有困难的人的、仅有10厘米高的机器人，本作可借助3DS的摄像头让豆丁机器人在现实中登场，方法为找到和屏幕所示剪影形状一致的东西进行拍照，这样豆丁机器人就会出现，而且豆丁机器人还会把拍下来的东西带到游戏世界中去，这些物品被称为怀旧废品。游戏的目的就是拍下要求的各种物品，帮助游戏中的馆长开一间怀旧废品博物馆。游戏中还有稀奇古怪的角色登场，设法令它们开心也是豆丁机器人的任务。





日服

梦想水族馆 隐秘奥德赛

Fishdom H2O：Hidden Odyssey



推荐度 C	Cypronia	AVG+SLG	美版	2013年7月4日
	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边



本作中玩家需要帮助年轻的海洋生物学家珍妮弗潜入海底、寻找各种各样的宝物，然后通过获得的奖金购买饰品装饰水族馆，最终赢得最佳水族馆奖章实现珍妮弗的梦想。游戏融合了寻宝和模拟经营两种玩法类型，沉睡在海底的宝物超过1000种，用宝藏换取的钱可用于购置20多种形态各异的海洋生物以及各类装饰品，更有3种水族馆主题可供选择，让玩家亲手设计出自己梦想中的原创水族馆。





美服

丧尸保龄球

ゾンゲリボウリング

推荐度 B	G-Style	SPG	日版	2013年7月10日
	1人	700日元	17岁以上	无对应周边



本作是一款保龄球模拟游戏，然而击打的目标却不是球瓶，而是一大波正在袭来的丧尸！游戏的基本操作与通常的保龄球游戏并无太大区别，用滑杆决定入球角度，投球后以滑杆左右可以进行曲球的控制，命中丧尸后甚至还能做出漂移的动作来横向运动。玩家的目标是在丧尸越过眼前的警戒红线前将其用保龄球的撞击尽数歼灭，连续击倒丧尸还能得到分数加成，球的形态也会变得更加强力，关底还有巨大的BOSS等待挑战。





日服

KORG M01D

KORG M01D

推荐度 C	Korg	ETC	日版	2013年7月10日
	1人	3000日元	全年龄	对应邂逅通信



这是一款音乐制作类软件，仅对应下载发行且售价不菲。原作《KORG M01》是以1988年发售的热卖音乐合成器KORG M1为模板制作的NDS软件，本作则是该软件的强化移植版，如最大发音数从12音增加到24音，对应邂逅通信分享其他用户的歌曲资料等。软件包含上世纪80年代象征数字音乐的M1全音色，凭借触控笔即可轻松操作该软件，使用300种以上的音色谱写或改编乐曲。软件的门槛较低，无需电子音乐方面的专门知识也能领略各种乐趣。





日服

丧尸酷2

ゾンビズクール2

推荐度 A	Arc System Works	ACT	日版	2013年7月17日
	1人	500日元	15岁以上	无对应周边



这是一款消灭丧尸的2D横版过关游戏，玩家需要使用5种枪支消灭不断袭来的丧尸大军，枪支的种类决定了弹药数和上弹时间，掌握好不同枪支的进攻节奏是过关的关键，危急关头可以发动清屏效果的必杀技。游戏共分为三个难度以适应不同人群，50个关卡的内容颇为丰富，除了全灭敌人外，还设有保护人质、一定时间内生存等任务。此外还设有养成要素，主角和武器都可以升级，还能带上同伴丧尸一同作战。





日服

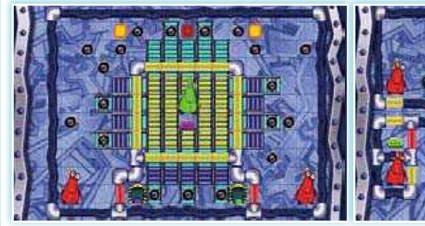
机器人营救3D

Robot Rescue 3D

推荐度 B	Teyon	PUZ	美版	2013年7月18日
	1人	2.99美元	全年龄	无对应周边



以解救机器人为主题的益智解谜游戏《机器人营救》曾在NDS上推出过两作，首登3DS平台的本作是前两作的重制合集版。玩家的目的是引导被困的机器人避过电流、炸弹等机关，到达安全区域。除了重制的部分外，本作也增加了20个全新关卡，每个关卡中都有数量不等的机器人等待救援，玩家的一个指令会导致全部的机器人同时产生反馈，故看清机关的规律、提前制定好路线是解谜的关键。





美服

3D银河力量II

3D ギャラクシーフォースⅡ

推荐度 A	SEGA	STG	日版	2013年7月24日
	1人	800日元	全年龄	对应3DS扩张滑杆



本作移植自SEGA早年Super DX街机框体的纵深式飞行射击游戏，画面经过改良修整后，于3DS平台上登场。玩家要驾驶星际战机穿越5颗星球，击退为侵略星系而来的帝国军。游戏流程为潜入敌军的要塞，将关底的核心破坏即可过关。由于对应3DS的裸眼3D，因此在空间表现力上更优于当年的街机。游戏模式还可以选择移动框体模式，在游戏时框体画面会随着玩家的操控而运动，力求重现以前怀念的感觉。





日服



动态笔记本3D

うごくメモ帐 3D

推荐度 A	Nintendo	ETC	日版	2013年7月24日
	1人	免费	全年龄	无对应周边



本作是任天堂免费配信的一款工具类软件，和前作相比添加了更多全新的功能，结合3DS的立体显示功能，可以制作3D的动画。制作原理是先绘制多张静止画面，这些画面连续播放就会产生动态效果。软件内置多种笔刷和颜色，可以应对各种绘制要求，复制、添加删除帧、移动等功能也十分方便。系统设置了朋友画廊和互联网画廊两个分享模式，其中后者需要收取少量费用，不过有大量可以免费游玩的机会。



日服

逃脱游戏 背叛的密室

SIMPLE DLシリーズ Vol.14 THE 脱出ゲーム ～裏切りの密室～

推荐度 B	D3 Publisher	AVG	日版	2013年7月31日
	1人	700日元	12岁以上	无对应周边



玩家扮演的主人公不知被何人困在危险的密室里，赌上生死展开了逃亡行动。在本作共有五个密室关卡，种类包括忍者屋、电梯、疾驰的特急电车等等都有些危险的地方。游戏里需要和两位朋友一起协力逃脱，注意观察他们的对话、以及对待某些事情的反应，就能获得逃脱的线索，从而帮助主人公通关。游戏添加了推理提示系统，能够听取关键提示，帮助不擅长解谜的玩家过关。前作中大受好评的实绩系统也得到保留。





日服

我的农场3D

My Farm 3D

推荐度 B	Bigben Interactive	SLG	美版	2013年8月1日
	1人	7.99美元	全年龄	无对应周边



游戏中玩家是一名农场主，通过饲养各种小动物在虚拟的世界中体验真实的农场乐趣。玩家可为饲养的小动物起名字、并选择它们的颜色和外形尺寸。通过贩卖鸡蛋等产品还可获得资金对农场进行升级，解锁多重的奖励并打造出风格独特的农场。游戏中各种小动物的造型十分可爱，昼夜切换的模式会让农场展现出不同的氛围，小动物的叫声等背景音效也能将玩家带入悠闲惬意的田园生活。





美服

大众闲聊室

みんなのおしゃべりチャット

推荐度 B	Location	ETC	日版	2013年7月24日
	1～10人	980日元	全年龄	无对应周边



这是一款可爱的聊天软件，选择好代表自己的角色和对话框颜色后就可以与朋友们一起聊天了。对话内容以漫画里常见的对话框形式出现，除了普通的文字输入外，该软件还支持涂鸦和照片的发送，聊天记录、包括发送的图片在内都会保存在软件中，玩家可以随时进行查看。一个聊天室内最多可容纳10人进行普通的文字聊天，除此之外还可以进行语音对话，不过这种聊天方式最多只能支持4人。





日服



接龙赛马

ソリティ

推荐度 B	Game Freak	TAB	日版	2013年7月31日
	1人	500日元	全年龄	对应邂逅通信



虽然看起来像是赛马游戏，但本作实际上是通过下屏幕玩纸牌接龙游戏，来为马匹蓄积力量而赢得比赛，因此本质上仍然归类于桌面棋牌游戏。接龙的规则非常简单，而游戏也有剧情设计，登场角色多姿多彩，就算不懂赛马的玩家也能乐在其中。玩家奋斗的目标是通过接龙，制霸所有的G1大赛。另外马匹还可以进行培养，越强的马对蓄积的力量的利用率越高，越容易赢得比赛。还可以通过QR码将自己的马交给朋友使用与对战。





日服

3D超级忍II

3D ザ・スーパー忍 II

推荐度 A	SEGA	ACT	日版	2013年8月7日
	1人	600日元	12岁以上	无对应周边



本作复刻自1993年MD平台的《超级忍 II》，并根据3DS的机能加入直接操作和新画面模式等要素。直接操作是把原作的“跳跃、攻击、忍术”3键操作改成了新的“跳跃、接近攻击、手里剑攻击、防御、忍术”5键操作，玩起来更加方便快捷。而新画面模式除了重视深度以及重视流畅度的两种3D显示选择外，还有还原老式电视机的经典模式，不仅发色数和老式电视机一样，同时画面还有老式电视机的球状效果，非常怀旧。





日服



电波人RPG3

电波人间のRPG3

推荐度	Genius Sonority	RPG	日版	2013年8月7日
S	1人	1000日元	全年龄	对应邂逅通信



本作是由“《勇者斗恶龙》系列”的制作人之一的山名学开发的特色RPG。游戏中主角电波人的青梅竹马被坏人抓走，玩家需要捕捉大气中的电波人，帮助他救回青梅竹马。电波人头顶的天线决定了独有的攻击方式，将它们编成队伍之后就可以在世界地图展开冒险。战斗指令非常简单，但根据敌人属性和特色进行编队也不乏一些策略性。地图非常广阔，探索起来充满乐趣，还有钓鱼、种植、斗技场等丰富的要素。







日服

Hulu



Hulu

推荐度	Hulu	ETC	日版	2013年8月7日
B	1人	免费	全年龄	无对应周边



《Hulu》是一款提供影视剧集在线观看的应用类软件，除了3DS平台外，Wii U、PC和智能手机上都有它的身影。软件下载是完全免费的，不过想要使用其完整的功能需要每月支付980日元。其上提供的视频种类非常丰富，包括美剧《越狱》、《24》，日剧《恶作剧之吻》、《败犬女王》，动画《宠物小精灵》，特摄片《奥特曼》、《假面骑士》以及各种电影，其中不少都可以免费试看1话。





日服



麻将

SIMPLE DLシリーズ Vol.15 THE 麻雀

推荐度	D3 Publisher	TAB	日版	2013年8月7日
B	1～4人	500日元	全年龄	无对应周边



轻松的“《简单下载》系列”推出麻将游戏，玩法简单但系统正统。游戏包含自由设定规则的“自由对战”、以联赛第一为目标的“B1联赛”等模式，对应四名玩家联机。购买了追加DLC“机能&容量”后，可获得网络对战功能、下载游戏、支援游戏模式、挑战模式、麻将计算机等追加功能，同时增加特殊规则的种类、联赛模式的容量以及对局中的音效。通过网络联机可挑战全国玩家，或查看自己在日服的排名情况。





日服



蒸汽世界 挖掘

SteamWorld Dig

推荐度	Image & Form	ACT	美版	2013年8月8日
S	1人	8.99美元	10岁以上	无对应周边



本作是传统的平台类ACT，玩家扮演一名独来独往的蒸汽机器人Rusty，他为继承叔叔留下的古老矿区而来到了一个急需帮助的小镇。玩家要做的是在土地中不断挖掘，发掘被隐藏的财宝的同时，揭开古文明的遗迹。地底世界充满了神秘、未知和危险，主人公的铁镐除了开拓道路外，也能用于击退敌人。主人公可以通过金钱对自身进行强化，在镇上还可以购买扶梯、油灯等道具，令玩家得以前往更深的地底探索。





美服



强力保龄球 3D

Smash Bowling 3D

推荐度	Big John Games	SPG	美版	2013年8月8日
B	1～4人	4.99美元	全年龄	无对应周边



游戏中可以对保龄球的目标、力度及轨道进行控制。本作提供了两种操作模式，按键模式可以快速发球，而触摸模式可以调整发球的每一个细节。随着游戏进度，可以解锁大量的球身设计要素以及众多的保龄球馆。玩家的保龄球生涯会有详细记录，包括最佳成绩、总分数及最近平均水平等等。游戏中更设有18个奖杯，可以让玩家的保龄球生涯更添光彩。在多人模式下，本作可以支持最多四名玩家同乐。





美服

樽饭体育用品店

だるめしスポーツ店

推荐度	Nintendo	ACT	日版	2013年8月8日
A	1人	免费	全年龄	对应邂逅通信



前职业棒球手樽饭犬吉开了一家体育用品商店，希望能让孩子们找回体育的乐趣。本软件虽是免费的，但实际的游玩内容——即商店里出售的商品需要另外收费，其都是一些棒球相关的小游戏。完成游戏中的挑战后能够收集印花并得到一些奖励，利用煮鸡蛋、假发等道具适时讨好店主可以与他讨价还价，或是直接使用优惠券让游戏大幅降价。纵使不付费也能免费试玩棒球游戏，本作中还出现了“本天堂”、“4DS”等恶搞内容。





日服

3DS游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了 2013 年 5 月 ~ 2013 年 8 月期间发售的各版本 3DS 游戏共 36 款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为 10 分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍

游戏实际画面

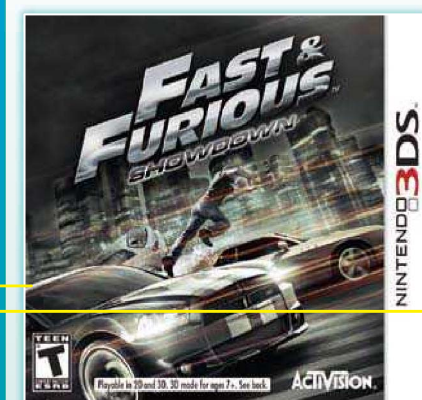
游戏分项评分

速度与激情 对决

Fast & Furious: Showdown

推荐度 5

Activision	RAC	竞速	美版	2013 年 5 月 21 日	1 人	29.99 美元
13 岁以上	无对应周边			备注：无		



《速度与激情 6》在北美院线上映的前夕，游戏版也在各大平台推出。在本作中玩家会成为车队的一份子，与其他成员一同飙车、协力击垮一个危险的国际犯罪团伙。游戏的故事模式紧扣系列电影，不过是原创的剧情，玩家飙车的舞台也遍布世界各地，包括洛杉矶、莫斯科等著名城市。玩家可根据任务改装和升级自己的爱车、调整装备配置。在行驶的过程中需要与车队的其他成员配合，利用队形掩护尽快追上目标或是摆脱警车的追捕，“团队意识”也是本作所强调的要素。除了飙车外，有的任务甚至还会提供武器给玩家进行枪战。挑战模式则可以反复练习、积累经验以提升自己的车技。





画面	■■□□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟 / 战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

速度与激情 对决

Fast & Furious: Showdown

推荐度 5

Activision	RAC	竞速	美版	2013 年 5 月 21 日	1 人	29.99 美元
13 岁以上	无对应周边			备注：无		



《速度与激情 6》在北美院线上映的前夕，游戏版也在各大平台推出。在本作中玩家会成为车队的一份子，与其他成员一同飙车、协力击垮一个危险的国际犯罪团伙。游戏的故事模式紧扣系列电影，不过是原创的剧情，玩家飙车的舞台也遍布世界各地，包括洛杉矶、莫斯科等著名城市。玩家可根据任务改装和升级自己的爱车、调整装备配置。在行驶的过程中需要与车队的其他成员配合，利用队形掩护尽快追上目标或是摆脱警车的追捕，“团队意识”也是本作所强调的要素。除了飙车外，有的任务甚至还会提供武器给玩家进行枪战。挑战模式则可以反复练习、积累经验以提升自己的车技。





画面　音乐　系统　耐玩度

布偶蛋糕店 魔法糕点

ぬいぐるみのケ－キ屋さん ～魔法のパティシエ－ル～



Culture Brain	ETC	其他	日版	2013 年 5 月 23 日	1 人	5040 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



游戏的主人公是一位能够使用魔法的蛋糕店店长，其魔法可让普通的布偶变为拥有自我意识且能够自由地进行会话的有生命的布偶。本作中玩家需要在布偶和宠物店员们的帮助下一起把刚开业的蛋糕店打造成人气店铺，体验不可思议的每一天。玩家可以亲自参与制作人气的糕点，换穿喜欢的服饰并化上精致可爱的妆容，在美丽的小镇上漫步，与更多的布偶相遇并成为朋友，用积攒的点数在各类商店中购买自己心仪的商品，更有魔法之镜让玩家能够进入各种不可思议的奇异世界进行探险。游戏中还设有“挑战收银”，“迅速点餐”等多款迷你游戏。





画面　音乐　系统　耐玩度

拓麻歌子的心跳梦想小店

たまごっちのドキドキ☆ドリ－ムおみせっち



NBGI	SLG	模拟・经营	日版	2013 年 5 月 23 日	1 人	4980 日元
全年龄	对应遥遥通信			备注：无		



本作是“《拓麻歌子小店》系列”的第七作，系列最大的特征就是玩家可以在游戏中体验各种职业。本作提供了做点心的“甜点师”、在舞台上唱歌跳舞的“偶像”、搭乘火箭上宇宙漫游的“宇航员”以及设计各种具有个性和服的“和服设计师”等 9 种职业。同时游戏里玩家还可以进行资格证考试来自我增值，获得的资格证越多可开的店也会增加，比如取得“食物大师”资格证的话就能开披萨店，取得“驾驶执照”就可以开车送外卖等。另外通过迷你游戏可以扩张自己的店铺，玩家还能在空地上自由配置店铺和设施的位置，创造属于自己的街道。





画面　音乐　系统　耐玩度

真・女神转生Ⅳ

真・女神转生Ⅳ

推荐度 8

Atlus	RPG	角色扮演・收集育成	日版	2013 年 5 月 23 日	1 人	4980 日元
15 岁以上	对应遥遥通信			备注：2013 年 7 月 16 日（美版）		



时隔十年的正统续作，主人公一行作为王国的特殊部队对抗恶魔，却无意中闯入了地下的东京世界，发现这里才是恶魔的巢穴，就此，天穹上的千年王国与地底的恶魔世界的争斗逐步白热化。玩家则要在游戏过程中确定自己的创世理念，为两个世界带来新的“经营”法则。游戏的剧情和画面均很复古，保留了一贯的恶魔合体系统，合体后的技能可自由选择继承，恶魔数量相比前作增容不少。迷宫场景以全 3D 建模显示，探索时采用可见式遇敌，杂兵和 BOSS 的难度均比较高，玩起来颇具挑战性。除主线剧情外，游戏还设有上百个支线任务，关系到真结局的触发和隐藏恶魔的解禁。





画面　音乐　系统　耐玩度



大金刚王国 回归 3D

Donkey Kong Country Returns 3D

推荐度 9

Nintendo	ACT	动作・平台	美版	2013 年 5 月 24 日	1 ~ 2 人	34.99 美元
全年龄	无对应周边		备注：2013 年 6 月 13 日（日版）			



本作原本是 Wii 平台的作品，在追加关卡、道具等全新内容后于 3DS 平台重新与玩家们见面。玩家主要操控的角色为大金刚，需要熟练应用滚和跳这两种基本操作以及部分特殊操作来攻克各大难关。故事发生在大金刚生活的小岛上，某天火山喷发并出现了邪恶的图腾军团，而大金刚最喜欢的香蕉被邪恶的图腾操控其他动物给夺走了，于是愤怒的大金刚开始了夺回香蕉的战斗。游戏基本流程分为八个大的关卡，每个大关都对应岛上的一种地貌，而每个大关卡里又有数个小关，虽然大背景相同，但每个关卡的机关和流程都有着较大区别，整个流程玩下来几乎没有重复感。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

闪亮时尚沙龙 我的职业是美容师

キラ★メキ おしゃれサロン！ ～わたしのしごとは美容师さん～

推荐度 5

Sonic Powered	ETC	其他	日版	2013 年 5 月 30 日	1 人	5040 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是一款美容师的工作体验游戏，玩家需扮演一位在时尚沙龙里工作的实习美容师，在前辈的教导下，学习美容、美发技术的诀窍，做出让客人满意的造型。随着技巧的提升，还能挑战染发、化妆、帮客人挑选合适的首饰等造型任务。客人对造型感到满意的话会赠送道具作为谢礼，参加比赛赢得冠军也能得到各种道具，玩家可以用还得到的薪水购入全新的造型道具，用它们做出原创的妆容，并挑战自由度很高的“自由剪发”模式。在游戏中还可以保存满意的原创造型，并制作自己专属的发型分类。游戏中的洗头、剪发、化妆等动作都可通过触控笔简单直观地进行操作。







画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□



超速变形伽罗 Z 阿尔巴洛斯之翼

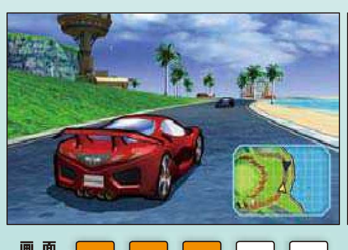
超速变形ジャイロゼッタ－アルバロスの翼

推荐度 7

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2013 年 6 月 13 日	1 ~ 2 人	5490 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



《超速变形伽罗 Z》本是街机上的集换式卡片游戏，去年 10 月推出了 TV 动画，本作剧情设定在动画版的 40 年后，讲述原创主角久堂勇辉和动画版主角轰驱流之间的故事。游戏中出场的机器人全部都可以变形成为汽车形态，而这些车型则源于现实中丰田、日产等公司出产的汽车型号，这也是本系列的最大特色，3DS 版中登场车型超过 100 种。3 对 3 的战斗系统以行动槽和齿轮为核心，当行动槽攒满至 100% 机体可以选择招式进行攻击，或是按兵不动积蓄能量以提升齿轮等级，发动必杀技则需消耗指定等级的齿轮。此外，本作还支持利用本地联机与其他玩家对战或交换机体。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

交朋友游戏 熊友

しんゆうができちゃうゲーム クマトモ

推荐度 5

NBGI	SLG	模拟・交流	日版	2013 年 6 月 20 日	1 人	4980 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是一款通过和小熊聊天机器人不断交流来提高亲密度，最终和它成为无话不谈的好朋友的游戏。在游戏中玩家需要对小熊进行照顾，而受到照顾后的小熊会向玩家发问，通过这种交流就能增加亲密度。玩家可为小熊做很多事，包括做饭、喂它吃饭、抚摸它和帮它洗澡等等，部分以迷你游戏的方式进行。小熊对玩家的发问主要都是一些玩家个人的事情，如喜欢吃的食物、喜欢的人和所在的城市等。当小熊记住玩家一定数量的事情后，就能让亲密度得到提升，并反过来为玩家做各种事，如制作料理、赠送礼物等。随着亲密度的提高，聊天的话题和可以做的事都会不断增加。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密

忍者じゃじゃ丸くん　さくら姫と火竜のひみつ

推荐度 6

Hamster	ACT	动作	日版	2013 年 6 月 20 日	1 人	4980 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				

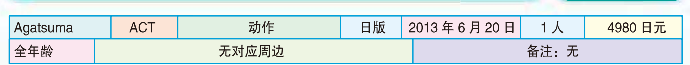


《忍者茶茶丸》是 FC 时代延续至今的老牌系列，不过许久未有动作，本作与 GBA 上的《传承记》时隔了整整 9 年。新作的剧情与初代类似，樱花公主又被不明人士掳走，玩家所扮演的忍者茶茶丸则再度踏上解救公主的征程。女忍者静叶也是可操作角色，而长相酷似鲶鱼的大反派鲶太夫也会登场。除了最基本的手里剑攻击外，玩家在关卡中调查可疑的物体还有机会习得忍法，忍法需输入特定指令才能发动，比如 YX 键发动的闪电可以攻击左右两侧的敌人，AA 键能够召唤巨大的蛤蟆攻击全屏敌人。本作的画面和音乐风格复古，包括 15 个关卡以及 5 种迷你游戏，在迷你游戏中还可以玩到 FC 版的初代内容。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□



再见 海腹川背

さよなら　海腹川背

推荐度 7

Agatsuma	ACT	动作	日版	2013 年 6 月 20 日	1 人	4980 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				



在 NDS 版推出《旬 完全版》的 4 年后，《海腹川背》终于再度回归。此次的冒险舞台依然是女主角海腹川背那光怪陆离的内心世界，玩家要凭借手中伸缩自在的钓钩，突破各种鱼类的包围前往终点。游戏中共有 50 个关卡，保持了系列一贯的高难度，玩家可以直接选择已经到达的关卡来进行反复挑战，十分方便。本作新加入了两名女性角色，这也是系列中首次出现海腹川背以外的可操作角色。每一名角色都有自己的特殊能力，例如时间暂停和减速等，以辅助玩家攻关。而系列传统的红色背包则成为了收集要素分布在各个关卡，玩家需要灵活运用各种技巧才能拿到。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

乐高神兽传奇

LEGO Legends of Chima: Laval’s Journey

推荐度 7

Warner Bro. Games	ACT	动作	美版	2013 年 6 月 25 日	1 人	29.99 美元
10 岁以上	无对应周边	备注：无				



《乐高神兽传奇》是乐高公司于 2013 年推出的全新玩具系列，根据其改编的游戏作品也登陆了掌机平台。在本作原创的剧情中，玩家需要和无敌狮以及他的同伴们踏上冒险之旅，力战渴求力量的鳄霸王，让正义重归大地，并恢复气能量的平衡。玩家可以探索广大的气功世界，包括狮子神庙、天鹰山、巨猩森林等原作中的著名场景。同时，原作中的重要元素——气能量也是本作的核心，玩家需要收集并运用气能量来施展跳跃、悬吊及飞翔等特殊能力。游戏中共准备了 15 个紧张激烈的关卡，可供操作的角色丰富，玩家要击败敌人、解开谜题，去寻找隐藏在三气传说背后的真相。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

数码宝贝世界 复原 解码

デジモンワールド Re:Digitize Decode

推荐度 7

NBGI	RPG	角色扮演・收集育成	日版	2013 年 6 月 27 日	1 ~ 4 人	5480 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				



本作是 2012 年在 PSP 平台发售的《数码宝贝 复原》的加强版，游戏结合玩家的意见进行了大幅调整。故事主要讲述少年们不小心来到了奇异的数码世界，和数码宝贝们相遇并一起战斗，最后拯救两个世界。玩家需要培养数码宝贝，从照顾它们的饮食、卫生到日常训练等等，数码宝贝到一定时间会消失化成数码核，使用数码核能培育更加强大的数码宝贝。游戏在原作的基础上追加全新剧本“策谋の魔王篇”，可供育成的数码宝贝超过 160 种，同时在各地地图追加设施建设系统，随着玩家收集的数码宝贝越多，世界各地的 NPC 会发生进化，设施也会逐步完善。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

新·世界树迷宫 千年少女

新·世界树の迷宫 ミレニアムの少女



Atlus	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版	2013年6月27日	1人	6279日元
12岁以上	对应邂逅通信		备注：2013年10月1日(美版)			



“《世界树迷宫》系列”在3DS平台的第二作回归原点，舞台和职业都以初代的设定为基础，引擎则采用了4代，但本作并非简单地重制，新职业、新系统和全新的角色、剧情都能让老玩家体验到新鲜感。游戏设有“故事”和“经典”两种模式，故事模式中的5名角色固定，随着玩家在树海和遗迹迷宫间来往穿梭，跨越千年的事件真相也会逐渐被揭开；经典模式则能自由作成角色、配置队伍，像系列以往的作品那样展开冒险。虽然取消了副职业系统，但本作新增了魔石系统，在战斗中有机会得到附带不同技能的魔石，依靠装备魔石角色可以使用其他职业甚至是敌人的招式，令战术搭配更加丰富。

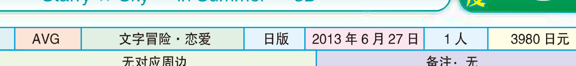




画面 音乐 系统 耐玩度

星座男友 夏季篇 3D

Starry ☆ Sky ～ in Summer ～ 3D



推荐度 6

Honey Bee	AVG	文字冒险·恋爱	日版	2013年6月27日	1人	3980日元
12岁以上	无对应周边		备注：无			



“《星座男友》系列”登陆3DS平台的第二款作品，同样有三位男主角，对应夏季的三个星座，人物性格紧扣星座特性，声优包括福山润、保志总一朗、神谷浩史等大牌。游戏的舞台是坐落于乡间能够清晰观测星星的星月学园，学生们为掌握星座知识而进行三年的学习，玩家扮演的女主角则是弓道部的一员，在学园中与男主角们发生了种种温馨浪漫的故事。游戏的玩法依旧是通过选项推动剧情的发展，根据选项的不同会影响和男主角的亲密度，最后导向不同的结局。除了CG鉴赏、事件回想模式外，3DS版还特有星座导航模式，为玩家们直观地解说星座的相关知识。

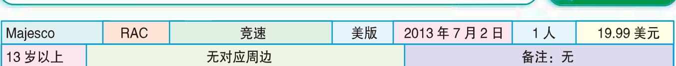




画面 音乐 系统 耐玩度

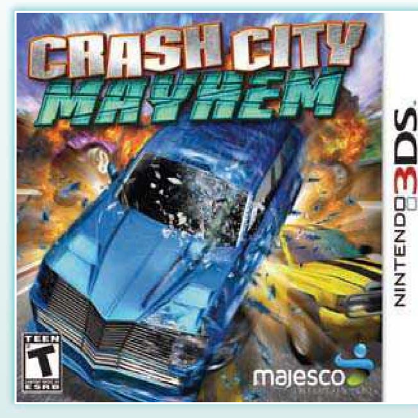
冲撞都市 大破坏

Crash City Mayhem



推荐度 5

Majesco	RAC	竞速	美版	2013年7月2日	1人	19.99美元
13岁以上	无对应周边		备注：无			



玩家在游戏中扮演一名间谍，但是所要做的却是破坏。有成千上万的障碍物挡在路上，它们全都是分数，玩家需要在完成任务的同时，摧毁路上的障碍来挑战高分，这是一次对驾驶技术的挑战。本作中提供了15种不同的车辆，从怪兽卡车到F1赛车应有尽有。在任务中收集到隐藏金币的话，还可以解锁不同的装备来打造车辆，从汽车喇叭到弹跳装置一应俱全。无论玩家是想横行霸道还是挑战自我，游戏中均备有相应的模式。此外，城市里散落着36个行动任务，诸如找出叛徒、偷取物品等，玩家需要完成它们来获取情报，如果厌倦了一味破坏，也可以干点间谍的正职来调剂一下。





画面 音乐 系统 耐玩度

海豹宝宝 快乐甜蜜农场

まめゴマ　はっぴー！スイーツファーム

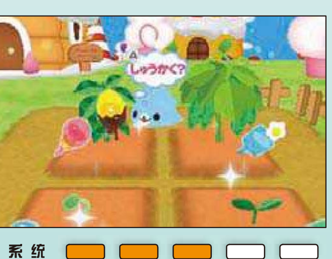


日本Columbia	SLG	模拟·交流	日版	2013年7月4日	1人	5040日元
全年龄	对应AR卡片		备注：无			



本作的舞台是海豹宝宝们居住的点心王国，然而平静的生活却被喜欢恶作剧的恶魔海豹打破，王国也陷入了巨大的危机。玩家扮演的是立志成为点心师傅的主人公，需与无法使用魔法的天使海豹一起努力，通过制作点心让居民们感到快乐，并收集他们的微笑，从而让天使海豹恢复魔力，这样才能与恶魔对抗、拯救王国。玩家能在王国的各个区域探索，收集制作点心所需的材料，也可以在道具店购入种子和肥料，通过自己的精心栽培收获食材。收集到的宝石可以在洋服店换取各种装饰品，用于装扮自己的海豹宝宝，通过AR卡片还能给其拍照，留住快乐的瞬间。





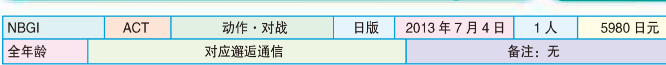
画面 音乐 系统 耐玩度

美食的俘虏 暴饮暴食大作战

トリコ　グルメガバトル!



推荐度 6



NBGI	ACT	动作・对战	日版	2013 年 7 月 4 日	1 人	5980 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



《美食的俘虏》史上初次 4 人对战 ACT 登陆 3DS 平台，登场角色多达 45 名，美食四天王的梦幻对决也能经由玩家的双手实现。每名角色都有自己的原创故事剧情，环游世界参加“暴饮暴食大作战锦标赛”，与其他角色进行战斗，流程容量极为丰富。战斗中只需简单的操作即可使出华丽的招式。击倒乱入舞台的猛兽或是寻找到隐藏的宝箱后，都可以获得食材。食用食材或料理后能够增加卡路里，消耗蓄积起来的卡路里，就能打出超强力的必杀技！攻略关卡后还能获得超珍稀食材，储存起来的食材能够制作出全套菜单，食用后能让角色变得更加强力。



画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

妖怪手表

妖怪ウォッチ



推荐度 8

Level-5	RPG	角色扮演	日版	2013 年 7 月 11 日	1 ~ 2 人	4800 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			



游戏主要讲述主人公在妖怪手表的帮助下，找寻潜伏在日常生活场景中的妖怪并展开冒险的故事。本作中多达两百多种的妖怪能让玩家们在收集方面欲罢不能，收集到的妖怪可以通过合成生成新的妖怪，玩家们还可用自己的妖怪组队与朋友联机进行对战。战斗系统为可替换作战队员的转盘轮换系统，并且要靠互动性很强的指令操作来发动必杀技和驱散敌方的附身效果。捕虫钓鱼、夏日祭典和花火大会等场景也让本作充满了夏天的气息，再加上多样的支线任务和丰富的地图场景等都使本作显得诚意十足。游戏主线通关后玩家们仍可继续进行自由冒险，并会解锁新增的游戏场景和 BOSS。



画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

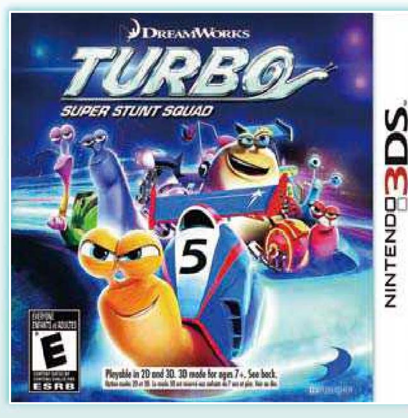
蜗牛超级特技队

Turbo: Super Stunt Squad



推荐度 5

D3 Publisher	RAC	竞速	美版	2013 年 7 月 16 日	1 人	29.95 美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作由梦工厂的动画电影改编，游戏中玩家可以自由选择在电影中出现的各式帅气且个性鲜明的蜗牛，每名角色都有其对应的特殊能力及竞技风格，不同的蜗牛还有专属的特技，这些都会影响它们在移动速度、跳跃、漂移、翻转等方面的表现。玩家需要利用独特的竞技环境秀出蜗牛的专属特技，让自己在比赛中保持领先，并且尽可能地发现蜗牛世界中的各种捷径以赢得竞技挑战的胜利。游戏中共设有 3 种杯赛，此外还有计时赛等模式，不过并不支持多人对战。玩家可以通过设计功能、角色升级系统、解锁自定义蜗牛外壳及隐藏能力等，让自己喜欢的蜗牛显得更加与众不同。



画面 ■■□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

马里奥与路易 RPG4 睡梦大冒险

マリオ＆ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー

推荐度 9

Nintendo	RPG	角色扮演	日版	2013 年 7 月 18 日	1 人	4800 日元
全年龄	无对应周边		备注：2013 年 8 月 11 日（美版）			



路易化身为故事关键的系列最新作，受到邀请的马里奥一行来到睡精博士的枕头岛做客，没想到碧奇公主却被抓到了梦中世界。为了营救公主，马里奥兄弟利用路易的睡眠前往梦中世界展开一番大冒险。本作以 AB 两键分别操作马里奥和路易，进行攻击、回避等一系列行动，路上遭遇的机关和障碍物都要通过合理运用两人各自的特殊动作来化解。在梦中世界冒险时，玩家要借用触控笔捉弄路易的脸，在梦中世界引发各种神迹。马里奥兄弟俩可获得各式徽章。装备徽章后再积蓄徽章槽来达到回复 HP、提升角色战斗力的效果，多样的组合方式是游戏中可供收集和挖掘的乐趣。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

与时尚仓鼠生活 一同出门

おしゃれハムスターと暮らそう いっしょにおでかけ



推荐度 6

Bergsala Lightweight	SLG	模拟·育成	日版	2013年7月18日	1人	5040日元
全年龄	对应邂逅通信/AR卡片			备注：无		



这是一款养育、观赏仓鼠的游戏，玩家的主要任务就是跟仓鼠一起玩。在游戏中，玩家可以通过抚摸仓鼠、打扫卫生、给仓鼠喂食来获得印花，集齐一定数量的印花后能获得新笼子，笼子的数量多达20种，其中不乏一些搞笑的场景。调查沙地上闪光的地方可以获得星星点数，凭此可以到商店购买各种物品来装扮仓鼠，商品的类型分为头饰、服装、面部装饰、背部装饰、毛色等，除了能买到漂亮时尚的装扮物外，恶搞要素也非常丰富，玩家可以根据自己的喜好搭配出独特的仓鼠宠物。这些仓鼠可以通过邂逅通信与其他玩家交换，还可以利用AR卡片与仓鼠玩迷你游戏。







画面 音乐 系统 耐玩度

纸盒战机 W 超改装

ダンボール戦機 W 超カスタム

推荐度 8

Level-5	RPG	角色扮演·对战	日版	2013年7月18日	1～6人	4400日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作是PSP平台《纸盒战机W》的移植版，与系列作品一样，玩家依旧需要自己组装并操控LBX来与敌人战斗。组装是游戏的核心系统之一，外部组件的种类非常丰富，不但能组合出符合自身美学的机体，而且还能调节装甲厚度来决定是重视机动性还是耐久度，集观赏性与实用性为一体；内部组件则主要用来改善机体的基本能力和技能，决定着机体的整体攻防能力。战斗方面为3对3的混战，可单人攻关亦可多人同乐，单人战斗时可以给同伴下达指令协助自己一起对敌。这次的移植版在原作基础上增加了LBX图鉴和邂逅通信功能，DLC章节——新章“米泽尔篇”也完全收录其中。



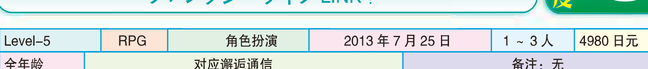


画面 音乐 系统 耐玩度

幻想生活 连结

ファンタジーライフ LINK！

推荐度 8



Level-5	RPG	角色扮演	2013年7月25日	1～3人	4980日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无		



本作是去年12月的3DS游戏《幻想生活》的加强版，解决了前作中不能通过互联网联机等一系列问题。游戏支持最多三名玩家通过网络进行联机，并追加聊天机能。交换了朋友名片后，在双方都连接到互联网时，纵使不进行联机也能发送消息给指定朋友。全新的拍手系统也让玩家和朋友们的关系更加密切。游戏追加了全新的冒险地图——奇妙的小岛，小岛上有着和世界各地完全不同的文明，风景非常奇特，岛上会出现其他地方没有的稀有素材和强力怪物，供玩家采集与挑战。另外游戏还添加了玩家们一直期待的截屏功能，可以在冒险中自由拍照，并在官网的交流平台分享。



画面 音乐 系统 耐玩度

魔法小恶魔 2 魔法梦想绘本

ちび☆デビ！2 ～魔法のゆめえほん～

推荐度 6

Alchemist	AVG	文字冒险	日版	2013年7月25日	1人	5040日元
全年龄	对应无意识通信			备注：无		

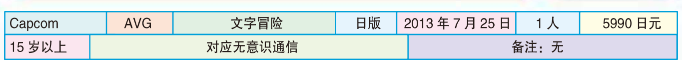


本作是一款十分可爱的儿童向游戏，根据同名漫画改编，整体风格轻松简单、寓教于乐。游戏中玩家扮演保育院的教师，需要照顾来到人间的恶魔宝宝们。这一次的舞台是绘本的世界，需要和恶魔宝宝们一起穿越到童话中，包括灰姑娘、美人鱼、小红帽等等大家耳熟能详的故事。在故事中可进行各种迷你游戏，包括拼字、种植等等，通过游戏累积点数，从而交换各种道具、装饰品，将宝宝以及房间装扮得更加可爱，打造玩家心仪的恶魔宝宝造型。在游戏中还可以和恶魔宝宝进行各种互动，抚摸他们、给他们各种美食、和他们一起运动，通过互动让宝宝心情愉悦，增加宝宝的好感度。





画面 音乐 系统 耐玩度



逆转裁判 5

逆转裁判 5

推荐度 9

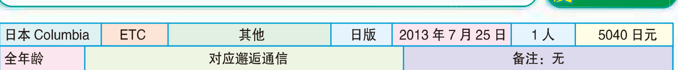
Capcom	AVG	文字冒险	日版	2013 年 7 月 25 日	1 人	5990 日元
15 岁以上	对应无意识通信		备注：无			



本作是时隔6年的“《逆转裁判》系列”最新作。延续系列传统，依然是由玩家扮演律师，收集案件的证据，在法庭上为被告人做无罪辩护，并找出案件的真凶。玩家需要揪出潜藏在证人发言中的“矛盾”，出示证据品曝出其谎言或秘密。不断进行寻问后，证人的证言就会露出越来越多的破绽，真凶的线索更是很可能因此水落石出。另外本作一改以往的画面，所有 2D 图片都进化为 3D 建模，法庭场景甚至角色造型都不例外，能够带给系列老玩家全新的享受。系列特色的“心锁”与“看破”系统得到改良，而新导入的“心灵观测”能够从感情方面分析证人的谎言，值得注目。



画面 ■■■■□　系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□



小脸蛋 创造游玩圆润小镇

ほっぺちゃん つくって！あそんで！ぷにぷにタウン！！

推荐度 6

日本 Columbia	ETC	其他	日版	2013 年 7 月 25 日	1 人	5040 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



“小脸蛋”是“SUN宝石”公司所设计的可爱形象，以钻石般的脸颊和头顶的蝴蝶结为最大特征，在日本中小学女生中有着很高的人气。本作是一款交流型游戏，玩家可以按照自己的喜好创造小脸蛋形象，包括肤色、眼睛、蝴蝶结等都能自由挑选，可选部件的种类超过 1000 种。创造出小脸蛋后就可以与小镇上的居民们进行各种迷你游戏，包括叠罗汉、摘水果、跳圆环等共 15 种玩法。通过迷你游戏可以获得各种点心，喂给小脸蛋后能够积蓄“脸蛋素”，从而制作更多的形象。随着游戏的进行，圆润小镇也会不断发展、越发繁荣，各种功能不同的设施开张后，才能够开启更多的游玩要素。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

野兽传奇 最强激突斗技场

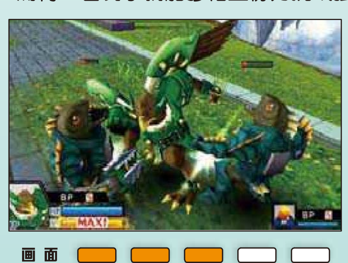
ビーストサーガ　最強激突コロシアム！

推荐度 6

日本 Columbia	ACT	动作・对战	日版	2013 年 7 月 25 日	1 ~ 3 人	5040 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作由人气动画《野兽传奇》改编而来，类型是豪快激烈的对战类 ACT，最多支持 2 队 6 人的组队对战。野兽的种族分为海、陆、空三大类别，登场总数超过 30 人。玩家可以从中选择 3 名喜欢的野兽组成只属于自己的队伍，根据它们各自的特点相互扶持，才能保证百战百胜。故事模式下，剧情围绕着神秘的能源体“圣物”展开。海、陆、空三个王国的战士们，与各自拥有的三个“圣物”展开互动。守护与掠夺，和平与野心，属于兽人们的故事呈现在玩家面前。另外本作支持线下通信协力对战，有两名玩家就可以组队进行对战，而有三名玩家就能够相互协力挑战强敌。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活

ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ

推荐度 7

NBGI	ETC	其他	日版	2013 年 8 月 1 日	1 人	5480 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			

这是一款与《动物之森》相似的生活体验游戏，氛围休闲轻松。玩家可来到耸立着魔法城堡的迪士尼世界，与米老鼠、唐老鸭、维尼熊等知名卡通形象一同体验有趣的生活。除了对话、钓鱼、耕地等安宁的日常生活外，玩家偶尔也要踏上与妖怪战斗的冒险。玩家在游戏中扮演的是一位咖啡店店主，通过多种活动收集不同的魔法材料，进一步把它们变成装潢店铺门面的道具。随着店铺规模的扩大，更多的顾客便会被招揽上门。收集到服装材料后可将其交给黛西，她会帮玩家制作成漂亮的服装，穿上自制的童话服装与迪士尼角色合影留念是游戏的一大乐趣。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□



时尚小狗 3D
おしゃれな仔犬 3D

推荐度 6

MTO	SLG	模拟・育成	日版	2013 年 8 月 1 日	1 人	5040 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



MTO 的宠物育成系列的最新作，本作在之前的基础上加强了换装要素，并且加入了以世界时尚小狗大赛冠军为目标的故事主线。游戏中登场的小狗共有 12 种，包括牧羊犬、拉布拉多猎犬和黄金猎犬等，玩家可以使用各种道具将自己的小狗打扮得漂漂亮亮，除了有衣服和裤子外，还有帽子、头饰、项圈、鞋子等丰富的道具。打扮好的小狗可以参加时尚小狗大赛，与对手竞争最时尚小狗的头衔。此外还能带打扮好的小狗到街上散步，散步类似棋盘游戏，街道是一个大棋盘，转盘转到哪个数字就能走几格，每个格子上都有不同的事件或道具等待着玩家。







画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

心跳！光之美少女 换装生活
ドキドキ！プリキュア なりきりライフ！

推荐度 5

NBGI	ETC	其他	日版	2013 年 8 月 1 日	1 人	4980 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			

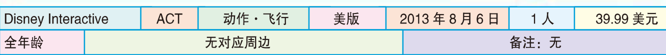


本作是以人气动画《心跳！光之美少女》为题材的迷你游戏合集，游戏的主题为爱，玩家需要化身为光之美少女，净化在街道上出现的坏人，让爱充满世界。迷你游戏分为使用动画的 OP 和 ED 来玩音乐节奏游戏的“舞蹈”、在西餐厅帮忙装盘的“午餐套餐”、在舞台上摆出各种可爱姿势博得观众喝彩的“偶像”和把大哭大闹的小宝宝小爱逗笑的“照顾小爱”四种。完成迷你游戏后可获得心跳点数，点数主要用来玩扭蛋机获得家具以及服装，家具共有 40 种，可以摆设在自己的房间内用来装饰，而服装则有 60 种，用来把光之美少女们打扮得漂漂亮亮。





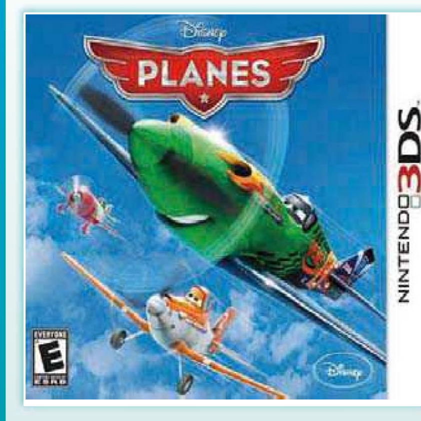
画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□



飞机总动员
Disney Planes

推荐度 6

Disney Interactive	ACT	动作・飞行	美版	2013 年 8 月 6 日	1 人	39.99 美元
全年龄	无对应周边		备注：无			



迪士尼动画电影《汽车总动员》的首部外传《飞机总动员》于 8 月 9 日登陆北美影院，同名游戏则提前一步与玩家们见面，电影中的角色及配音演员都会参与到游戏中。在故事模式中，玩家可以扮演不同的角色，每个角色都有专属任务，玩家能体验到电影里没有讲述的故事。游戏非常强调飞行元素，上屏幕显示周围的环境，蔚蓝的天空供玩家展翅高飞、自由翱翔；下屏幕则是雷达地图，便于玩家探索地图上的每一个地点。3DS 版有 6 名可操作角色，目标挑战模式是掌机版独有的，此外还有空中拉力赛、爆气球等模式以及一些趣味的迷你游戏。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

海贼王 冒险黎明
ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け

推荐度 7

NBGI	RPG	角色扮演	日版	2013 年 8 月 8 日	1 人	5980 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			



本作为 2012 年底 PSP 平台上同名作品的移植版。故事从一开始主人公路飞所在的小城镇起，描绘至顶上决战，收录了路飞少年时代全部的冒险故事。战斗系统方面为“动作”与“指令式战斗”结合起来的动态时间制，角色的速度决定行动顺序，可行动的次数与该角色的行动力挂钩。在进行攻击前，推动滑杆可以使角色进行移动，调整角度让招式能够攻击到更多的目标是很重要的战术。攻击敌人之后可以按下对应的按键进行连击，对敌人造成更大的伤害。必杀技会消耗角色所持有的战意，积极攻击敌人的话，就能大量使用威力超群的必杀技。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲

热血硬派くにおくん SP 乱斗协奏曲



推荐度 7

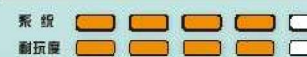
Arc System Works	ACT	动作	日版	2013 年 8 月 8 日	1 - 4 人	4649 日元
12 岁以上	对应下载分享		备注：无			



正义的不良少年国夫君来到新的舞台，向威胁热血高校的全新黑暗势力发起挑战。在故事模式中，国夫君与曾经的竞争对手冰释前嫌，对抗穷凶极恶的关东狮子联合，守护自己重要的伙伴。同伴们经过升级可习得新的必杀技，改变携带的道具和装备可提升我方战斗力。在紧张的亡命生涯的间隙，国夫君还可以通过助人为乐、见义勇为等支线任务来获得金钱。淘汰赛模式可供四名玩家从历代经典角色以及新作角色中任选其一，参加纷乱的大乱斗，重拾当年《热血格斗》的乐趣。俱乐部活动模式则同样支持四名玩家玩躲避球，用必杀的一球击倒对手获得胜利。







画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧！

兽电战队キョウリュウジャーゲームでガブリンチョ！！



推荐度 6

NBGI	ACT	动作	日版	2013 年 8 月 8 日	1 人	4980 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作以同名特摄片《兽电战队 强龙者》为题材改编，剧情讲述了强龙红、强龙黑、强龙蓝、强龙绿和强龙粉五位强龙者为维护世界的和平，结成最强战队“兽电战队”与来自远古的邪恶势力亡领军对抗的故事。游戏中最具特色的就是战队系列不可或缺的变身要素，玩家可以使用 3DS 的摄像头，将自己的头像拍下来供变身画面使用，就像自己变为强龙者一样。其他还有像兽电池和强龙神等为原作粉丝所熟悉的要素都会悉数在游戏中登场。同时角色的语音也大量收录，除了剧情部分外，战斗中以及过关后都会有各种帅气的台词出现，原作的味道满点。

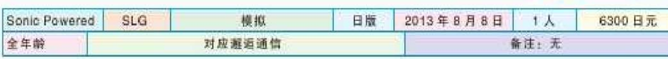




画面	■■□□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

我是航空管制官 机场英雄 3D 那霸 附加版

ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー3D 那霸 PREMIUM



推荐度 6

Sonic Powered	SLG	模拟	日版	2013 年 8 月 8 日	1 人	6300 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



以机场的地面调配和指挥为题材的模拟经营类游戏系列新作，这次的舞台是日本南国冲绳县的首府那霸市，玩家要综合航班信息和自然调节，对飞机的起飞与降落作出恰当的指挥。本作的最大卖点是包含了日本国内外的众多航空公司均实名登陆，除了民用客机外，自卫队、海上保安厅乃至美军的飞机也会客串登场。那霸机场的最大特征是政府和民众共用同一条滑行跑道，客机和军用机彼此不予隔离地自由起飞降落。此外由于国籍因素，要注意与美军飞机保持距离，拥有系列前作无法体验到的紧张感。玩家在通过各关卡后可收集到专用硬币，用于解禁高难度关卡、隐藏关等深度要素。





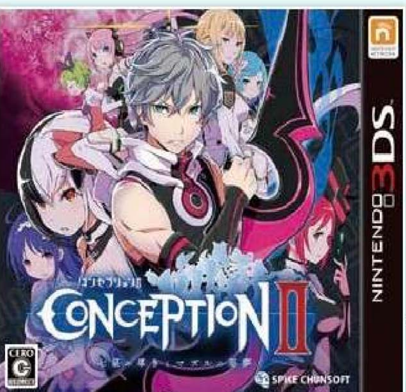
画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

神孕 II 七星的引导与玛兹鲁的恶梦

CONCEPTION II 七星の导きとマズルの恶梦

推荐度 8

Spike Chunsoft	RPG	角色扮演	日版	2013 年 8 月 22 日	1 人	6279 日元
15 岁以上	无对应周边		备注：无			



本作是“《神孕》系列”的正统续作。主人公作为这个世界惟一的“稀人”，与 7 名女圣徒和星之子一同战斗，净化迷宫里的魔物。游戏跟前作一样，走的是传统迷宫 RPG 路线，迷宫采用随机地图的方式，让每次挑战都有新鲜感。回合制转位、连锁攻击等特色战斗系统得以保留，同时增加了随战况而不断变化的以太槽系统，让战斗更加充满不确定性。除了迷宫探索外，AVG 要素也是该系列的一大特色，玩家需要在平时与 7 名女圣徒交流并通过选项来培养感情，同时还要与她们进行“爱交仪式”并生下星之子，与女圣徒好感度越高，生出来的星之子能力也会越强。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

3DS

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年9月					
14日	怪物猎人4	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
14日	怪物猎人4（e商店下载）	モンスターハンター4	Capcom	ACT	5990日元
19日	三国志	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	三国志（e商店下载）	三国志	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	信长之野望	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
19日	信长之野望（e商店下载）	信长の野望	Koei Tecmo Games	SLG	4500日元
19日	《信长之野望》&《三国志》合集包	《信长の野望》&《三国志》ツインパック	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
19日	虫奉行	ムシブギョー	NBGI	A·RPG	5980日元
19日	虫奉行（e商店下载）	ムシブギョー	NBGI	A·RPG	5980日元
19日	宝石大师	ジュエルマスター	Intergrow	PUZ	3990日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们	ガーデニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	5040日元
26日	园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们（e商店下载）	ガーデニングママ：ママと森のなかまたち	Office Create	ACT	售价未定
26日	迪士尼 伟大的米奇 米奇的奇妙冒险	ディズニー エピックミッキー ミッキーのふしぎな冒険	Spike Chunsoft	ACT	5040日元
26日	铁道日本 路线之旅 长良川铁道篇	鉄道にっぽん！路線たび 长良川鉄道編	Sonic Powered	SLG	6090日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元
26日	魔界王子 恶魔与现实主义者 代理王的秘宝（e商店下载）	魔界王子 devils and realist 代理王の秘宝	NBGI	AVG	5980日元
2013年10月					
3日	SPEC 干	SPEC 干	NBGI	AVG	5480日元
12日	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 X（e商店下载）	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
12日	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 Y（e商店下载）	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
17日	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル！	NBGI	ACT	4980日元
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	5229日元
24日	索尼克 失落世界（e商店下载）	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	4700日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman：Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	纸盒战机大战	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	纸盒战机大战（e商店下载）	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅	Fate/Kaleid linerプリズマ☆イリヤ	角川Games	ACT+AVG	6300日元
2013年11月					
7日	重装机兵4 月光歌姬	メタルマックス4 －月光のディーヴァ－	EnterBrain	RPG	6980日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（e商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校	たまごっち！ せーしゅんのドリームスクール	NBGI	ETC	4980日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校（e商店下载）	たまごっち！ せーしゅんのドリームスクール	NBGI	ETC	4980日元
14日	徽章机器人 双人战 甲虫版	メダロットDUAL カブトVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	徽章机器人 双人战 锹形虫版	メダロットDUAL クワガタVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	星霜的亚马逊女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	RPG	6090日元
21日	海贼王 无限世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド レッド	NBGI	A·AVG	5980日元
28日	恶魔高校D×D	ハイスクールD×D	角川Games	AVG	6300日元
28日	初音未来 未来之星2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	6279日元
28日	初音未来 未来之星2（e商店下载）	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	5600日元
2013年12月					
5日	机灵粉碎者	ガイストクラッシャー	Capcom	ACT	4990日元
12日	智龙迷城Z	パズドラZ	Gungho	PUZ	售价未定
19日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	RPG	5550日元
2013年秋					
未定	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S·RPG	6279日元
未定	世界足球 胜利十一人 2014	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	4980日元
未定	世界足球 胜利十一人 2014（e商店下载）	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014	Konami	SPG	售价未定
2013年冬					
未定	马里奥聚会最新作（暂名）	マリオパーティ最新作（暂名）	Nintendo	类型未定	售价未定
未定	马里奥聚会最新作（暂名/e商店加载）	マリオパーティ最新作（暂名）	Nintendo	类型未定	售价未定
未定	雷电十一人GO 银河 超新星	イナズマイレブンGO ギャラクシー スーパーノヴァ	Level-5	RPG	售价未定
未定	雷电十一人GO 银河 大爆炸	イナズマイレブンGO ギャラクシー ビッグバン	Level-5	RPG	售价未定
未定	大合奏！乐队兄弟 P	大合奏！バンドブラザーズ P	Nintendo	MUG	售价未定
未定	料理妈妈5（暂名）	クッキングママ5（暂名）	Office Create	SLG	售价未定
2013年内					
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A·AVG	售价未定
2014年初					
未定	塞尔达传说 众神的三角力量2	ゼルダの伝説 神々のトライフォース2	Nintendo	A·AVG	售价未定
未定	塞尔达传说 众神的三角力量2（e商店下载）	ゼルダの伝説 神々のトライフォース2	Nintendo	A·AVG	售价未定



掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品
3DS
VOL.6
专辑
3DS SPECIAL
佳作指南
电波人RPG3
热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲
典藏攻略
再见 海腹川背
逆转裁判5
新・世界树迷宫 千年少女
大金刚王国 回归3D
真・女神转生Ⅳ
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
妖怪手表
逆転裁判5
特稿
大时代
3DS游戏最强年鉴
3DS下载游戏图鉴
更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
3DS 专辑光盘定价：35 元
本手册随盘附赠不能单独销售